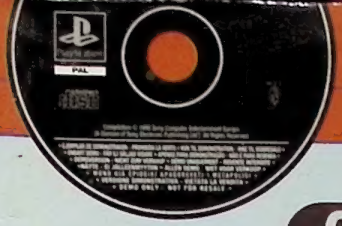


EXKLUSIV PLAYSTATION-CD VARJE MÅNAD

SYPHON FILTER, APE ESCAPE, MONACO GP, BLOODY ROAR 2, DRIVER: NY DEMO!

PlayStation

Svenska PlayStation Magasinet

Nr. 19

V-RALLY 2
SE UPP, GRAN TURISMO!

EXTRA! SHADOWMAN
SKRÄCKSKÖN SPECIALARE

VI HAR BILDERNA!
METAL GEAR SOLID: VR MISSIONS

DIREKT FRÅN E3:
FINAL FANTASY VIII

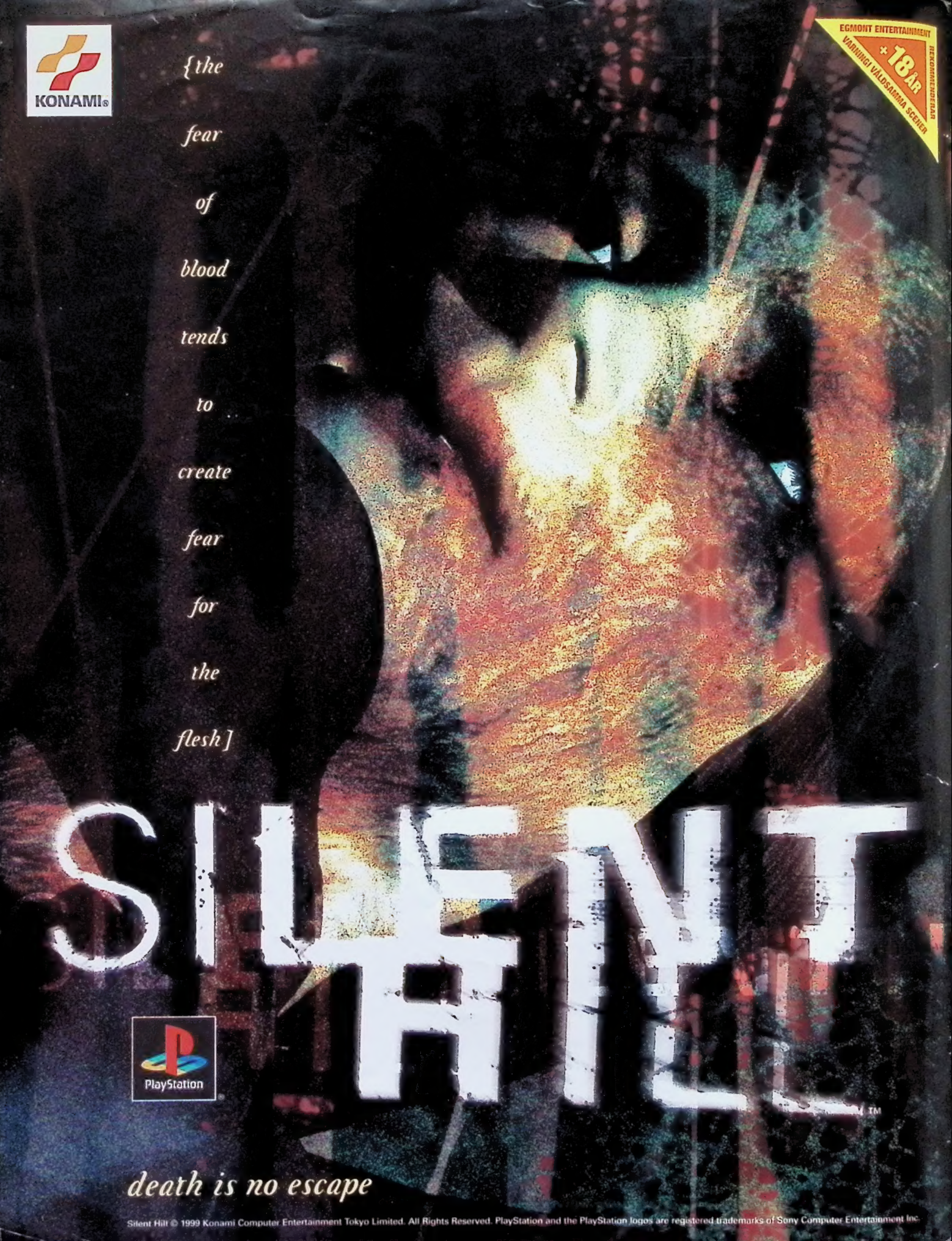
APE ESCAPE
APOR I LÅNGA BANOR

SYPHON FILTER
OMEGA BOOST
BOMBERMAN
BOMBERMAN FANTASY RACING
EVIL ZONE
NBA PRO '99
LEGEND OF KARTIA

TIDSAM 0740-07 07
7 388074 005903

Sveriges officiella PlayStation-tidning

NUMMER 7 • 1999 PRIS: 59 KRONOR (INKLUSIVE MOMS)



Silent Hill © 1999 Konami Computer Entertainment Tokyo Limited. All Rights Reserved. PlayStation and the PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Inledning

På månadens CD

Himmelriket på jorden är en solstol, en iskall läsk, nya solbrillor, PlayStation och en hel skiva härligheter att avnjuta under sommaren. Månadens CD väntar på dig. Jaga apor, kör som en dåre, ladda pistolen och slåss för livet. Vad väntar du på?

SYPHON FILTER **Spelbar**
Trogen *Metal Gear*-spelare? Då måste du provskjuta det kanske bästa lönnmördarspelet just nu. Vapensortimentet är ruggigt bra.

APE ESCAPE **Spelbar**
Smyg på tå genom bananerna på den här gulligt galna nivån.

MONACO GRAND PRIX **Spelbar**
Ta en rundtur genom Kanada och Italien i vårt exklusiva demo. Två banor får du att leka Formel 1-förare på.

BLOODY ROAR 2 **Spelbar**
Genomgå en förvandling i andra ronden av ett djuriskt beat 'em up.

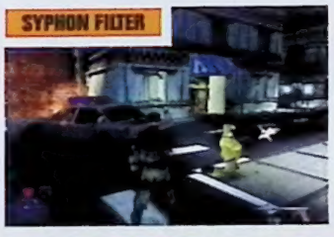
COLIN McRAE RALLY **Spelbar**
Om du inte har provkört det än, kolla in denna Platinumutgåva.

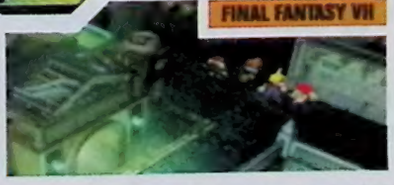
DRIVER **Spelbar**
De soldränkta gatorna i San Fransisco väntar på dina handbromssvängar.

FINAL FANTASY VII **Video**
Nu till platina-pris.

ACTUA ICE HOCKEY 2 **Video**
Dags för nedsläpp.

V-RALLY 2 **Video**
Helt klart rallyspelens konung. Tvivlar du? Kasta ett getöga på den här videon då...





Sommaren må vara kort, men för en gångs skull är den full av utmärkta spel. Jajamen, det är inte bara biopremiärer som Matrix och Star Wars 1: Det mörka hotet som pockar på din uppmärksamhet.

Den här månaden recenserar vi en hel hoper färskplockade spel. Till de bästa hör *Ape Escape*, som garanterat orsakar skrattkramp. När ni har provspelat demoversionen på månadens CD så kommer ni att förstå varför hela redaktionen har suttit och tjattrat som babblande babianer och käkat bananer framför TV:n de senaste veckorna. Du kan för övrigt vinna både ett exemplar av detta coola bananspel och en egen apa i månadens tävling.

Under tiden tar *V-Rally 2* och *F1 '99* upp kampen med *Gran Turismo* om rallyförarnas gunst. *Metal Gear Solid* är inte heller alldeles ohotat. Nu får prickskyttarna konkurrens av *Syphon Filter*, som ni för övrig hittar i en spelbar version på vår demo-CD i detta nummer. Provspela själv och se om det är alldeles under isen eller får godkänt.

Och glöm för allt i världen inte att läsa vår läskiga specialare om vidunderliga voodoorysaren *Shadowman*. På fyra sidor får ni en förhandstitt på denna ruggiga titel, som vi misstänker kan bli en storsäljare. Vad kan sen vara mer passande än att följa upp det hela med en grundlig titt på konkurrenten *Silent Hill*, som även det lär kunna skrämma vettet ur en och annan räddhare.

Från E3 kan vi locka med nyheter om *Final Fantasy VIII*, *Resident Evil 3*, *Planet of the Apes*, *Quake 2* och *GTA 2*.

Direkt från sushins förlovade land kan vi berätta om det djuriskt nyskapande rollspelet *Planet Laika* och Konamis extrema actiontitel *Gungage*, bland mycket annat.

Så vem bryr sig om det regnar då och då? Sommaren är räddad i alla fall.

Fredrik Claesson
T.f. redaktör

Innehåll

Prenumeration

Helår (12 nummer): 579 kronor
Halvår (6 nummer): 319 kronor
Beställning dygnet runt: 08-6720333
Övriga ärenden: Titel Data AB,
11286 Stockholm, tel: 08-6172380,
www.prenservice.nu

Redaktion

Chefredaktör: **Tobias Bjarneby**
Tillförordnad redaktör: **Fredrik Claesson**
Layout: **Erik Nilsson,**
Lena Sjöberg,
Andreas Frisk
och **Anna Clason**
Korrektur: **Nathalie Zimmerman**
Ansvarig utgivare: **Jonas Svensson**

Medarbetare

Pidde Andersson
Daniel Grigorov
Petter Sjölund

Engelsk redaktion

Mike Goldsmith, Stephen Pierce, Milford Coppock, Simon Middleweek, Catherine Channon, Dan Mayers, Nicky McClure, Andrea Toal, Jude Edgington, Martin Burton, Hiroki Izumi, Pete Wilton, James Price, Dean Evans, Kieron Gillen, Nicolas Di Costanzo, Sue Bartucca och Frank Bartucca

Produktion

Rip: **Graphic Xpress**
Tryck: **Alprint Rahola**

Utgivare

Atlantic Förlags AB
Box 12550, 102 29 Stockholm
Tel: 08-692 29 00 Fax: 08-653 50 00
e-post: psm@atlantic.medstroms.se
www.atlantic.medstroms.se/psm
Redaktionen ansvarar bara för beställt material och svarar inte på spelfrågor per telefon.

Annonsbokning

Medströms Dataförlag AB
Patrik Rehn, tel: 08-692 01 34
Per Karlsson, tel: 0470-70 31 12

Dino Crisis

Omikron

UEFA Striker

LOADING

Dino Crisis 16
Galen vetenskapsman återupplivar dinosaurie. Vilken dummer!

Metal Gear: VR Missions 20
Extra häftig tillsats eller bara bondfångeri? Vi talar med Hideo Kojima...

Omikron 22
Du måste slåss för att rädda din själ i detta mörka 3D-äventyr från Eidos.

UEFA Striker 24
Taktisk, tät fotboll från Rage. Kan det bli bäst på plan?

Kagero Deception 2 25
Vi får reda på allt om Virgins nya, interaktiva scare 'em up.

SMYGTITTAR

Silent Hill 34
Konamis hårresande skräckis släpps i sommar. Kan det verkligen vara kusligare än *Resident*?

Destrega 36
Ett frihetstörstande beat 'em up från Sony som utmanar titlar av typen *Bushido Blade*.

Bugs Bunny: Lost in Time 38
Precis som Michael J Fox – fast med större öron

ATLANTIC FÖRLAGS AB

Tidningens innehåll är ©1999 Atlantic Förlags AB. All rights reserved. All trademarks and copyrights are recognised.

ISSN 1403-4336

Future Publishing

Articles in this issue translated or reproduced from Official UK PlayStation Magazine, copyright Future Publishing Ltd, England 1999. All rights reserved. For more information about this and other Future Publishing magazines via the World Wibe Web, contact www.futurenet.co.uk

TS-kontrollerad upplaga TS

Silent Hill

Bugs Bunny: Lost In Time

V-Rally 2

Theme Park 2

F1 '99

Shadowman

Ape Escape

Syphon Filter

Omega Boost

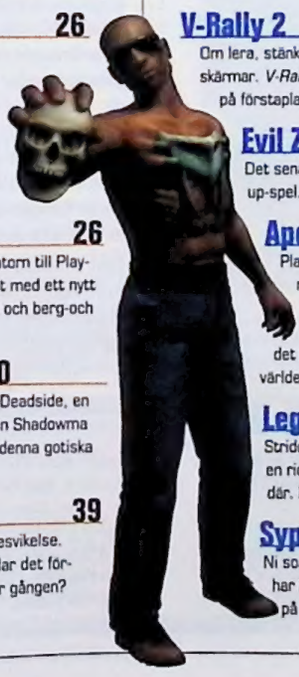
SPECIAL

Ari Vatanen 26
Finske rallylegendaren Ari Vatanen har bidragit med experthjälp under utvecklandet av *V-Rally 2*. PSM stämde möte med honom för att spela lite *V-Rally*.

Theme Park World 26
Bästa management-simulatorn till PlayStation återvänder, uppiffat med ett nytt lager färg. Vi åker karusell och berg-och dalbana med Bullfrog.

Shadowman 30
Vi beger oss försiktigt in i Deadside, en mörk värld där seriefiguren Shadowman bor. Han har huvudrollen i denna gotiska skräckis från Acclaim.

F1 '99 39
Förra gången var det en besvikelse. Psygnosis försöker igen. Har det förbättrat varvtiderna den här gången? Vi kollar.



SPELTEST

V-Rally 2 46
Om lera, stänkskärmar och... leriga stänkskärmar. *V-Rally* är tillbaka. Kör det in direkt på förstaplatsen?

Evil Zone 51
Det senaste i en lååång rad beat 'em up-spel.

Ape Escape 52
Planeten är fullsmockad av tjattrande små apor. Ditt jobb? Fånga allihop. Vilket kan låta enkelt, men... tja, ni vet hur det brukar toka till sig i TV-spelsvärlden.

Legend of Kartia 55
Strider, magiska krafter, en krigare, en riddare, ett mysterium – allt finn där. Igen.

Syphon Filter 56
Ni som inte fiick nog efter *Metal Gear* har här lite smärtlindring i väntan på *VR Missions*...

Bomberman Fantasy Racing 59
Ett rallyspel i ordets felaktiga bemärkelse.

Omega Boost 60
Far och flyg. Futuristisk robotaction från snillna bakom *Gran Turismo*.

NBA In the Zone '99 62
Basket från Konami, fast utan boll och utan brallor. Äh, vi skojar bara.

FA Manager 64
Axla det tyngsta ansvaret inom fotbollen – men du slipper åtminstone sportjournalisterna.

Trap Runner 66
En liten läckerbit för de sluga och listiga.

Bomberman 67
Spräng dom! Spelet som smäller högst.

Triple Play 2000 68
En baseballsimulator. Japp.

VARJE MÅNAD

Loading Intro 6
E3, E3 och åter E3. Plus en och annan färsk och fin notis.

Orientexpressen 10
Gungage – pang-pang från Konami. Plus en rad andra nyheter direkt från Tokyo.

Aktuella Releaser 12

Brev 44

Tävling 69
Vinn en apa att krama i höstmörkret.

Tips 70

Prenumerera! 72

Månadens CD 73
Provspela *Syphon Filter*, *Ape Escape*, *Monaco Grand Prix*, *Bloody Roar 2*, *Colin McRae Rally* och *Driver* (igen!) Ta en titt på *V-Rally 2*, *Actua Ice Hockey 2* och *FF VII*.

Nästa nummer 79

EXTREMT PUBLIKTRYCK PÅ E3

LOS ANGELES ÄR BARA FÖR MYCKET – TILL OCH MED FÖR PSM

LA Convention Centre visade sig från sin bästa sida, och en gigantisk, uppblåst PaRappa var ett av Sonys ansikten utåt.

Vi kom, vi såg och vi gick många hundra mil mellan utställningshallarna på jakt efter de allra bästa PlayStationspelen. Årets E3 var tillbaka i Los Angeles och dessutom en makalös framgång. Över 55 000 besökare från 70 länder svärmade in över LA likt en flock gräshoppor under de tre dagar mässan varade. Det var en dramatisk ökning från förra årets uppslutning på 41 000 personer. Flytten tillbaka till Los Angeles efter två år i Atlanta var tveklöst en av förklaringarna till succén, om än inte den enda.

I gott sällskap med det ökade antalet besökare kom en märkbar höjning av kvaliteten på spelen. Under 1999 har vi redan undfägnats med flera anmärkningsvärt bra spel – *Metal Gear Solid, Driver, Ridge*

DET KOMMER MERA

Utspridda i denna rapport finns en handfull förhandstittar på de bästa spelen från E3. Men det fanns fler, många fler...

- *Crusaders of Might and Magic, High Heat Baseball 2000, Army Men: Sarge's Heroes, Army Men: Air Attack, Vegas Games (3DO)*
- *NFL Extreme 2, Twisted Metal 4, Jet Moto 3, Okouden, Bust A Groove 2* (989 Studios)
- *Test Drive 6, Test Drive Off Road 3, Test Drive: Cycles, Demolition Racer* (Accolade)
- *Toy Story II* (Activision)
- *Trick 'n' Snowboarding, JoJo's Venture, The Misadventures of Tron Bonne* (Capcom)
- *Madden NFL 2000, Tiger Woods PGA 2000,*

Höjdpunkterna på mässan för vår del var *Quake II*, *Gran Turismo 2*, *Commandos 2*, *Omikron* och att puckla på knasbollen som var utklädd till Pac-Man...

bra spel – *Metal Gear Solid*, *Driver*, *Ridge Racer Type 4* etc – och titlarna som visades upp på E3 slog till och med dessa på fingrarna i vissa avseenden. Spel som *GTA 2*, *Wip3out* och *Crash Team Racing* såg outhärdligt oemotståndliga ut, och som grädde på moset fick vi ju se demoversionen på PlayStation 2.

efter att ha lekt kurragömma nästan ett helt år änligen kröp fram och visade musklerna. Och vilka muskler! *Quake II* är spelbart till tusen. Massiva mejningar, hela batteriet av PC-vapen, felfri grafik och ett fyrspelarläge som är rena drömmen. Vi spelade det, vi älskade det, det gick inte att slita bort oss från det. Inte ens

> *QUAKE II* HAR LEKT KURRAGÖMMA I NÄSTAN ETT HELT ÅR. PÅ E3 KRÖP DET ÄNTLIGEN FRAM OCH LÄT MUSKLERNA SPELA.

Jajamen, på E3 stod PlayStation på toppen av sin karriär. E3 visade tydligt att 1999 kommer att bli det bästa året hittills för PlayStation och vem var på plats om inte vi för att berätta allting för er? Nog snackat. Nu kör vi!

BÄSTA SPELET...

...är alltid svårt att utse. *Commandos 2* från Eidos var skarpladdat på PC och ser mycket lovande ut när det mönstrar på för PlayStation senare i år. *Crash Team 3* var som väntat rena thrillern, medan *Wip3out*, *V-Rally 2*, *Rollcage Extreme* och det starkt förbättrade *GTA 2* alla visade prov på vad PlayStation är kapabelt till. Allting, överallt hade klättrat några pinnhål i kvalitet.

Grymmast var kanske *Quake II*, som svettiga, flåsiga amerikanska journalister kunde bända loss våra fingrar och få oss att sluta spela. Så bra var det.

SÄMSTA SPELET...

...är också svårt att utse. I ett försök att knyta kontakter med utgivare och få uppmärksamhet från media visades en del spel upp i på tok för tidiga versioner.

PlayStation-versionen av vårt absoluta hatspel förra året, *Superman* från Titus, lyste tack och lov med sin frånvaro. På retur hos Electronic Arts var dock *Xena: Warrior Princess*, och det såg inte alltför illa ut. Olyckligtvis byttes vår glädje över *Sled Storm* (supertrimmade snöskotrar, totalt tempo och iskallt imponerande grafik) i förstämning över *Road Rash 2000*. Låt gå för att de har förnyat det genom att stoppa in motorcyklar med sidovagn (vilket ger variation både i slagsmålen och i det spelande samarbetet) men med 16 bitars grafik och vedervärdig design behöver det ses över ordentligt innan det släpps. Riktigt ordentligt...

ROLIGAST AV ALLT

Att låta sig mutas med brottsliga mängder gratisprover är alltid kul, men E3 hade en överraskning i bakfickan som inte ens gratismaten kunde matcha. Den kom i form av en något flummig silverpyramid med fyra skärmar. Den bevakades dygnet runt av ett uppbåd beväpnade poliser och hade de längsta köerna på hela E3. Jajamen, det var inget mindre än den spelbara versionen av PlayStation 2.

Den topphemliga teknologin var gömd djupt inne i pyramiden, och upphetsade som vi var blev vi, med en Sony-anställd som guide, varsamt vägledda runt banan på en PS2-version av *Gran Turismo*. Tråkigt nog hade man inga nya demoversioner av PS2-spel att visa upp. Ryktet gjorde gällande att pyramiden på Ken Kuturagis order slängdes ihop i all hast bara två E

Knockout Kings 2000, *Nascar 2000*, *NHL 2000*, *NBA Live 2000*, *Formula 1 2000* (EA Sports)
- *Sheep* (Empire)
- *Scrabble*, *Q*bert 3D*, *Missile Command*, *Worms Armageddon*, *Action Man*, *The Next Tetris*, *Pong*, *Cat Dog*, *Glover* (Hasbro)
- *Viper*, *Mission Impossible*, *Test Drive: Le Mans*, *Eagel One*, *V-Soccer* (Infogrames)
- *Star Wars Episode 1: The Phantom Menace*, *Star Wars Episode 1: Racer*, *Indiana Jones and the Infernal Machine* (Lucas Arts)
- *Panzer General*, *Chessmaster Millenium*, *Rat Attack* (Mindscape)
- *NFL Blitz 2000*, *Ready 2 Rumble* (Midway)
- *Pac-Man World 20th Anniversary* (Namco)
- *Buddies*, *MotoCross Madness* (Psygnosis)
- *KISS: Psycho Circus*, *Thrasher: Skate and Destroy*, *Darkstone*, *Spec Ops* (Take 2)
- *Danger Girl*, *Shao Lin*, *Bass Fishing Classic*, *Ultimate 8 Ball*, *Brunswick Circuit Pro Bowling*, *Rugrats 2* (THQ)
- *Blues Brothers 2000*, *Top Gun* (Titus)
- *Dead Or Alive 2*, *Monster Rancher 2* (Tecmo)

Pssst!

Nyheter och rykten i PlayStation-världen

Spindelmän och spikpistoler

Som ni ser här intill var Activision äntligen klara med *Quake II* till E3. Och kul är det! Men *Quake II* är bara toppen på isberget.

Activision visade även upp *Wu-Tang: Shaolin Style*, som var helt fantastiskt av den anledningen att man kunde vara Ol' Dirty Bastard. Vad mer kan man begära?

Och *X-Men* får kanske äntligen ett spel som de förtjänar. Något så dåligt som *Marvel Super Heroes Vs Street Fighter* vill vi aldrig se igen. I det nya spelet möter man den onde Apocalypse och hans underhuggare, ett gäng jätterobotar.

Spider-Man är också på gång, liksom *Vigilante 8: Second Offence*, som kanske kan bli en konkurrent till *Carmageddon*.

Tenchu får "för-följare"

Activision är redo att ge ut *Tenchu II*. Med all säkerhet kommer handlingen utspelas före det som hände i *Tenchu: Stealth Assassins*, vilket innebär att det blir ett slags *Tenchu 0.5*. Håll ögonen öppna för svartklädda maskerade japaner med konstiga vapen, alltså. Activison är också på gång med *Nightmare Creatures 2*. Högupplöst 3D med skräckfilmstema och minst 15 minuter CGI-filmer utlovas. Inget för den mörkrädde, således.

Wang intar *Battle*-arenan

Battle Arena Toshinden 4, som utspelas tio år efter *Battle Arena 3*, är på väg att släppas i Japan. Bakom projektet står utvecklarna på Takara.

Huvudrollen denna gång spelas av Wang, en elev till vise gamle Heiji från de tidigare spelen. Enligt vad vi erfar har stridssystemet gjorts om helt och hållet och innefattar nu sluga luftparader och speciella kontringar mot

Pssst!

Nyheter och rykten i PlayStation-världen

vissa attacker. Om det blir möjligt att spela lagspel är inte klart än.

Missbildade gitarrer från Konami

Konami släpper sin jättelika arkadhit *Guitar Freaks* på PlayStation. Låt oss hoppas att den inte kommer till Japan först och sen släpps världen över i sån snigelfart att ingen orkar bry sig när det kommer hit. Som om Spinal Tap åkt på världsturné, ungefär.

Acclaims brottar-brudar dröjer

Acclaim meddelar att *WWF Attitude* inte kommer förrän i slutet av sommaren. Så den som är sugen på att brottas med brutala bruttor får väl dra på sig dräkten och springa runt på stranden och leka Hulk Hogan så länge...

Nu får Pac-Man gå på Systemet

Namco står i startgroparna att släppa lös *Pac-Man 20th Anniversary*. Det blir mycket springande och skjutande runt 3D-nivåer, fulla av frukt och potenshöjande pellets.

Som en liten hyllning till originalversionen ingår även en 3D-labyrint som man ska äta sig igenom...

Stålhandsken som sprängdes

Working Designs släpper *Detonator Gauntlet* i USA till hösten. Det är ett spel av samma skrot och korn som *Final Fantasy Tactics*, men till skillnad från *FFT* kanske det släpps även i Europa? Låt oss hoppas på det.

Strategifolk öppnar ny designstudio

Nya utvecklaren 7 Studios, som består av gamla rävar som arbetat med många stora titlar genom åren, arbetar med nya projekt åt Midway för PlayStation.

Medlemmarna har tidigare

Från vänster till höger: Sonys läskiga monster till monster (kolla in PS2-pyramiden!) och det fortfarande försenade *Legacy of Kain: Soul Reaver*.

E dagar före showen, som ett slags moteld mot Nintendos Dolphin. Det må vara hur det vill med den saken (och smidas hur många lömska planer som helst bakom låsta dörrar), uppståndelsen var ändå helt otrolig när folk äntligen fick provspela vad de bara läst om i tidningarna.

Precis som tidigare var demoversionerna fotorealistiska och en fröjd att spela. Det råder ingen tvekan om att PlayStation 2 bör kunna bli precis vad man föresatt sig – en totalupplevelse som skapar nya dimensioner och som... äsch, ni vet vad vi menar.

MEST ÖVERDRIVNA MONTERN

Vill man vara elak (och då ändå bara lite) skulle man kunna säga att Segas minimalistiskt tomma cirkel tog priset för pretentiös design. Batmanbilen borta i Ubi Softs monter såg inte lite komisk ut, medan EA Sports flippade över totalt genom att ha med en hel brottningsring bland sina uppvisningar när de presenterade sin digra laguppställning av sportspel.

Eidos tog priset som mest irriterande genom sin WWF-liknande konferencier, som uppmanade folk att sjunga Eidos i kör. Värst av alla var ändå Sony med sina enorma, uppblåsta dockor av PaRappa, Crash, Lara och han med spetsiga gula tänder från *Twisted Metal*. Den som ändå hade haft ett luftgevär...

STÖRSTA BESVIKELSEN

> UPPSTÅNDELSEN KRING PLAYSTATION 2 VAR HELT OTROLIG. ÄNTLIGEN FICK FOLK PROVSPELA VAD DE BARA LÄST OM I TIDNINGARNA

Det var också ett besvikelsernas år på E3 1999, eftersom det inte syntes ett spår av efterlängtade titlar som *Tomb Raider 4*, *Colin McRae 2*, *ISS Pro Evolution* och alltför många andra. Både *Tomorrow Never Dies* och *Die Hard Trilogy* var långt ifrån färdiga, och fotbollsfånarna bland oss buade högt åt att det inte fanns någon spelbar version av *FIFA 2000* att testa.

Vi kan å andra sidan nästan säkert lita på att de dyker upp på ECTS i september, så mässans största besvikelse måste då bli avsaknaden av nya demoversioner till PlayStation 2. Visserligen syntes en del PC-mjukvara som utvecklarna lovar ska komma den nya konsolen till del vad det lider (hover board-spelet *Trick Style* från Acclaim, till exempel) och inga nya demo hade utlovats, men ändå. Få vi se den där uttjatade demoversionen med gummi-ankan en gång till, så vet vi inte vad vi gör. Aaargh!

FESTLIGA HÖJDPUNKTER

Bortsett från själva spelen, var det fest över hela mässan när spelproducenterna försökte överträffa varandra med påkostade partyn. Eidos, GTI, CTW och Hasbro bjöd alla på gratis bira och tilltugg – i synnerhet Eidos var mycket frikostiga, och öste på rejält med allt (utom David Bowie. Bah!).

Som väntat bjöd emellertid Sony på det största partyt. De abonnerade hela Paramount-delen av Sony Picture Studios, bjöd in halva världen, inviterade SCE-chefen och självaste Ken Kuturagi för att glädja publiken, visade en rulle videofilm på PlayStation 2 med bland annat *Silent Hill*, serverade fler gratisdrinkar än det var möjligt att dricka upp (vi försökte) och presenterade sen kvällens clou, Beck i bästa form.

Beck blästrade på i en och en halv timme med tunga rytmer och cool

MEST LÄTTKLÄDDA MONTERN

Eidos gjorde ett tappert försök att knipa ovanstående pris med sin kombination av "ännu en Lara Croft + villiga våp i våtdräkter". De militaristiska modellerna som gjorde PR för *Metal Gear* hos Konami drog också blickarna till sig. På annat håll flödade montrarna över av arbetslösa aktriser med logotyper på kläderna. Första pris går dock till Fox för deras Apornas Planet-inspirerade bur. En muskelknutte, några inoljade, storbystade damer i djurskinn och apor i läderklädsel? Var och en blir salig på sin fason...

[Ovan] Apornas Planet eller Naturhistoriska Riksmuséet nästa? [Vänster] Fagra Lara Weller är den nya Lara Croft. Tävling: Hur trött var Lara på den här posen, på en skala från ett till tio, efter tre dagar på E3? Märk kuvertet "tio"...

TUNGT TILLKÄNNAGIVANDE

Det (ännu så länge) obekräftade tillkännagivandet att PocketStation inte kommer att släppas i USA överhuvudtaget chockade de flesta (den kommer dock till Europa till hösten eller vintern).

Nintendonissarna lanserade sitt Project Dolphin, vilket fick ryktesfloran att gro som ogräs. Nintendo påstår att deras nya konsol kommer att vara klar inom drygt ett år, men å andra sidan sa de samma sak om N64:an, och då tog det fyra år innan den fanns i butikerna.

Men vem vinner? Titus gjorde ett fräckt utspel i bästa Infogrames-stil med sitt tillkännagivande att de hade köpt upp Interplay. Det betyder att titlar som *RC Stunt Copter* släpps på Titus-labeln, liksom alla Capcom-titlar som för tillfället ges ut av Virgin i Europa. Höll alla konkurrenterna god min, tror ni? Nja. Eidos knep rättigheterna till *Resident Evil 3* mitt framför näsan på Titus, så dammet har inte lagt sig riktigt ännu.

VAD VI HOPPAS PÅ NÄSTA ÅR

Eftersom det redan är bekräftat att det blir ett nytt E3 nästa år, kan vi bara hoppas på mer av samma sort. Det är sant att vi inte fick se några kompletta överraskningar i år, men den förbättrade kvaliteten på spelen överlag gav ändå mersmak. Vi reste hem nöjda, men inte fullständigt belåtna.

Så vad är det vi vill ha? Tja, vi längtar förstås redan till Tokyo Game Show i september, då vi äntligen ska få se PlayStation 2. Det är däremot svårt att förutse exakt vad vi kan vänta oss under året som kommer, men törs vi gissa på *Tomb Raider 5*, ett *FIFA 2001 VR*, ett PlayStation 2-kompatibelt *Quake Arena* för flera spelare, en exklusiv smygtitt i Svenska PlayStation-Magasinet på CGI Tekken-filmen och att Hasbro släpper *4D Pong*.

Samt förstås en titt på en lite framtida konsol som går under namnet PlayStation 3... kanske.

EIDOS KNEP RÄTTIGHETERNA TILL *RESIDENT EVIL 3* MITT FRAMFÖR NÄSAN PÅ TITUS. MEN MATCHEN ÄR INTE AVGJORD ÄN...

Naturligtvis var detta inte allt. Förutom spelen, flickorna och de mäktiga montrarna bestod E3 av över 55 000 personer på jakt efter gratisprover. Rena skräcken!

SONY SNAPPAR ÅT SIG GODBITAR

SQUARE, NAMCO, PSYGNOSIS... SONY ROR HEM DE STÖRSTA SPELEN

Inte nog med den senaste nyheten att nästa *Final Fantasy* redan är på gång att utvecklas till PlayStation 2, det har också bekräftats att PAL-versionen av *Final Fantasy VIII* kommer att ges ut av Sony. Den är planerad till november i Europa (kan bli senare i Sverige). Sony meddelade också att man tänker ge ut ytterligare sex Square titlar nästa år – troligen *Chocobo Racing* och *Saga Frontier 2*. Möjligen kommer också *Ehrgeiz* och *Parasite Eve* till PlayStation 2.

Samtidigt var Sonys egna utvecklare fullt sysselsatta med att visa upp *Um Jammer Lammy, Gran Turismo 2, Ape Escape* och *Syphon Filter* (det är redan klart med en uppföljare till den sistnämnda). Crash fanns förstås på plats i det otroligt slickade och välgjorda *Crash Team Racing* – ett PocketStation-kompatibelt arkadrally som vi kommer göra ett *stort* nummer av i en nära framtid. Spel som inte utvecklats av Sony själva fick också sin beskärda del i deras enorma monter. Namco var tända på att visa upp *Star Ixiom*, ett spejsat shoot 'em up med rymdskepp från gamla klassiker som *Starblade* och *Galaxian*. Namco hade även *Dragon Valour, Ace Combat 3* och *Point Blank 2* på menyn.

På många sätt gav ändå årets E3 några av de mindre kända utvecklarna chansen att få lite rubriker. *Spyro The Dragon 2* tillhörde de som vi fick upp ögonen för. Spyro kan numera klättra, simma, sväva och plocka upp föremål. Sen var där ju Rage, med sitt *Space Debris*, ett jättelikt shoot 'em up på skenor. I rymden. Med effekter som är så häftiga att de bränner hål på näthinnan.

Sist men inte minst så kommer en ny titel från Psygnosis, utgiven av Sony. Psygnosis hade en egen, imponerande monter som representerade dess sista gyllene dagar. Men företagets arv lever vidare eftersom *Wip3out, Rollcage Extreme, F1 '99* och *Colony Wars: Red Sun* har fått en beskyddare i form av Sonys spelavdelning. Vilket vackert sätt att avsluta en karriär som spelproducent. Snyft...

Det majestätiska *FF VIII*. Kommer snart till Sverige som demo i ett PlayStation-magasin nära dig...

Pssst!

Nyheter och rykten i PlayStation-världen

David Bowie i nytt spel från Eidos

David Bowie specialskriver låtar till *Omikron: The Nomad's Soul* – och hans alter ego Boz medverkar dessutom som figur i spelet. Det avslöjade Eidos på E3. Andra nyheter från Eidos är *Fighting Force 2* och *Fear Factor*, ett actionäventyr där det gäller att rädda den kidnappade dottern till en triadboss i Hong Kong.

Draken har vaknat – prinsen är på väg

Dragon's Lair 3D ligger på ritbordet. Spelutvecklarna har det passande namnet Dragon Stone Software. Release någon gång 2000 eller 2001.

Under tiden jobbar Mindscape för fulla muggar med en PlayStation-version av gamla *Prince of Persia*. Innehållet kommer att skilja sig på ett unikt sätt från PC-versionen, säger de. Men vill inte avslöja hur. Sjuttsingen!

Codemasters öppnar USA-kontor

Codemasters drar västerut för att erövra ny mark. De öppnar eget på andra sidan Atlanten för att marknadsföra nya titlar som *Prince Naz* och *No Fear Mountain Biking*.

Längre ner på releaselistan finns *Music* och *TOCA 2* – spel som inte ens finns i USA än. Vad kommer de galna jänkarna att hitta på med *Music* tro... tanken skrämmer.

MTV satsar på adrenalinsporter

MTV och THQ ska skriva kontrakt om att göra extrema sportspel. Skateboards och snowboarding står naturligtvis på programmet, men även en motocross-titel och, bisarrt nog, ett rodeospel som än så länge saknar namn.

Ska man använda en vild tjur som spelkontroll, tro? Vore ganska kul att komma hemdragandes med en sån och försöka få in den i vardagsrummet.

LOADING 22% COMPLETE

ORIENT EXPRESSEN

36 ON 136 OE プレイステーション。

MEDAN NÄSTAN HELA DET ÖVRIGA MEDIAUPPBÅDET INVADERADE E3, SPATSERADE PSM PÅ TOKYOS GATOR I JAKT PÅ JAPANSKA GULDKORN. DET HÄR ÄR VAD HAN VASKADE FRAM...

***Gungage*: Får det lov att vara ännu ett tredje-persons / shoot 'em up / 3D-äventyr? Trevligt att se att Japan fortfarande kommer med fantasifulla, fräscha uppslag på spelfronten. Gäsp.**

KANONER FRÅN KONAMI

Eftersom allas blickar är fokuserade på *MGS Integral*, är det inte omöjligt att Konamis nya pang-pang, *Gungage*, kan överraska. Istället för att surra omkring i rymdskepp och stora flygande robotar, har *Gungage* valt en mer personlig inriktning. Du spelar en av fyra supersoldater som kutar omkring och skjuter sönder tanks, flygplan och mäktiga mekaniserade monster. Här slåss även könen mot varann – I grabbarnas ringhörna hittar vi Wakle Skade och Kard Baltish, medan brudarna ställer upp med Steyr Arquibas och Dee Van Fen.

Det hela utspelas ur samma kameravinkel som *Tomb Raider*, bakom och lite över ena axeln. Varje karaktär har sin egen personliga arsenal, till exempel raketer, målsökande missiler och laservapen. På skärmen är allting omtänksamt nog begränsat till vapen-, liv- och ammunitionsmätare, så att man ska kunna se alla explosioner ordentligt.

Förvisso vankas det action på de vanliga nivåerna, men det är bossarna som verkligen bjuder upp till dödsdans. För tillfället har bakgrundsdetaljerna offrats för att lämna plats för action i förgrunden, men vi kommer att kunna ge er mer information när *Gungage* har släppts i Japan.

Mera *Gungage*: Stora mekaniserade förband har inte en chans mot en supersoldat.

BALLA *LAIKA*

Ända sedan *Final Fantasy* bröt igenom nördvallen har vi formligen dränkts i rollspel som försöker apa efter det.

Färskaste kopian heter *Planet Laika*, en kombinerad ansträngning från Quintet och Zeque – de förra har utvecklat själva spelet medan de senare står för grafiken. *Planet Laika* tilldrar sig på Mars, där huvudpersonen (Laika) talar, köpslår och slåss med tre renrasiga raser – psykopaterna, de virtuella och djuren. Varje livsform har sina unika drag, så medan psykopaterna är smarta, är djuren hårda och de virtuella kreativa. Det fina i kråksången är att Laika kan förvandla

***Planet Laika*: De allt annat än talrika invånarna på Mars. Vänta dig något i stil med *PaRappa* möter *FF VIII* när *Laika* kommer i sommar.**

kråksången är att Laika kan förvandla sig från sin ursprungliga form till de tre andra raserna, under vissa ögonblick i spelet. Han får då deras förmågor och personligheter. Laika slåss bara mot fiender som är av samma ras om han för tillfället råkar vara (om han är en psykopat slåss han mot psykopater). Stridssystemet lånar sitt rytmiska knapptryckande från PaRappa. Men om han förlorar en strid finns risken att Laika tappar greppet om vem han är och blir lite förvirrad.

VILD AMBITION

SNK är mest känt som fattigmans Capcom. Lite ofortjänt, kanske, för nu lägger de sista handen vid en PlayStation-version av *Fatal Fury Wild Ambition*.

Detta tvådimensionella arkadspel för slagskämpar har de vanliga spelalternativen, som Versus, Scenario och Training och erbjuder tolv olika busar att ge varandra på tafsen med. Två av dem (Geese Howard och Li Changfa) är hemliga. *FFWA* är samma andas barn som *Street Fighter Alpha 3*, och har en energipanel när man använder garden. Den sjunker vid varje lyckad parad tills den slutligen står på noll, varvid din utsjasade fighter är extremt sårbar för dödliga kombinationer.

Variationen ökar än mer tack vare möjligheten att gå till motattack (à la Kumite). Det finns även en mätare (kallad overdrive) som tillåter en rad specialslag- och kast när den är fulladdad. Till och med när du verkar fullständigt utskåpad och ligger och blöder, kan du komma tillbaka med en desperat specialattack (av Streets of Rage-typ) som ger dig en sista chans att försöka vända matchen. Kul om det lyckas när din motståndare sitter och flinar!

Sitt namn till trots är *Fatal Fury* tyvärr inte en tillnärmelsevis lika attraktiv licens för distributörerna som *Street Fighter*, så det är tveksamt om vi får se det i Europa.

PSYK 'EM UP

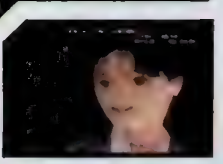
Det kan väl hända att Taito inte är den första utvecklaren som ploppar upp i skallen när man talar om beat 'em up-spel. Men nu lanserar de *Psychic Force 2*, ännu en titel i raden spel om mutanter med dödslängtan.

Här har den sugne sex nya karaktärer att dregla åt, däribland ljuvliga Sonja och den bredaxlade Brad Kirsten. Färgstarka explosioner och neonbelysta bakgrunder i all ära, det som säljer i *Psychic Force 2* är ändå det breda registret av spelalternativ. De vanliga möjligheterna Arcade, Story och Training finns förstås, men de får sällskap av Survival, ett läge för gruppstrid och ett Album-läge för att spara, titta på illustrationer och repriser.

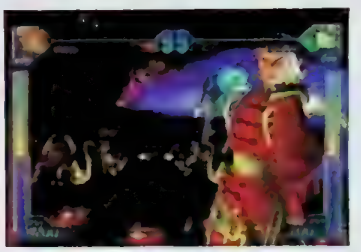
Till detta gör läget Psy-Expand, som går ut på att förbättra en karaktärs färdigheter genom träning. Slutligen finns ett alternativ för PocketStation där man kan byta minispel och minikort.

Men något nytt *Toshinden* blir det nog inte...

***Fatal Fury Wild Ambition:* den senaste pugilistiska plågan från SNK. Lär dig boxas och träffa nya vänner...**



***Metal Gear Integral:* Ska "garanterat" komma till Europa före jul. Sant eller inte, här är något som lär lysa upp vintermörkret för många fans.**



***Psychic Force 2:* Är det mutanter du vill ha? Är det beat 'em up du vill ha? Är det en ljud- och ljusshow med knäppa japanska figurer du vill ha? Köp det då, för böfvelen!**

NAOMI NAKEN I *METAL GEAR*?

Mera nyheter från Tokyo om *Metal Gear Solid: Integral* (nu med titeln *VR Missions* i Europa). Uppenbarligen har Konami gett vika för tjatet från den japanska publiken. Nu har de stoppat snaskiga bilder på både Naomi och Mei-Ling i den här specialversionen av spelet. Hon stämde träff med Snake i det ursprungliga *Metal Gear*, och... oh la la! Nu dyker hon upp i ett 3D-avsnitt där den som vill kan ta bilder på henne i olika vinklar. Frågan är vad hon tar sig för under poseringen. Tanken svindlar...

PlayStation DENGEKI TOPPLISTOR*

FRÅN 22 MARS TILL 4 APRIL

TOPP 10 – FÖRSÄLJNING

1. *Sega Frontier 2* (Square)
2. *Um Jammer Lammy* (SCEI)
3. *King Of Fighters '98* (SNK)
4. *To Heart* (Aqua Plus)
5. *Chokobo Racing* (Square)
6. *Sound Novel Evolution 2* (Enix Soft)
7. *Densha De Go! 2* (Taito)
8. *Gallop Racer 3* (Tecmo)
9. *Ko Sodate Quiz Motto My Angel* (Namco)
10. *Final Fantasy Collection* (Square)

TOPP 5 – EFTERLÄNGTAD

1. *Dragon Quest VII* (Enix)
2. *Legend Of Mana* (Square)
3. *Ark The Lad* (SCEI)
4. *Persona 2* (Atlus)
5. *Tokyo Majin* (Namco NZ)

TOPP 5 – LÄSARFAVORITER

1. *Final Fantasy VIII* (Square)
2. *Final Fantasy VII* (Square)
3. *Densa Suikoden II* (Konami)
4. *Tales Of Phantasia* (Namco)
5. *Persona* (Atlus)

*Listorna är hämtade ur Dengeki PlayStation, som precis som Svenska PlayStation Magasinet är en av Sveriges största PlayStation-tidningar.

LOADING 31% COMPLETE

AKTUELLA RELEASER

När släpps spelen i Sverige? Här hittar du svaren!

JUNI

Anna Kournikova's SCT
Attack of the Saucerman
Blaze & Blade
Bloody Roar 2
Bugs Bunny: Lost In Time
Carmageddon
Castrol Honda Superbike WC
Colin McRae Rally [platinum]
C&C: Red Alert [platinum]
Diver's Dream
Driver
Extreme 500
Kagero Deception 2
NHL Pro 99
V-Rally 2
VR Baseball 2000 Edition
WWF Attitude

JULI

Ape Escape
Attack of the Saucerman
Capcom Generations
Croc 2
Dark Messiah
FA Premier League
Legend of Kartia
NBA Pro 99
Omega Boost
Player Manager 98–99
Quake II
RC Stunt Copter
Silent Hill
Syphon Filter

AUGUSTI

Mission: Impossible
Point Blank 2
Quake II
Re-Volt
Speed Freaks
Star Wars: Phantom Menace
Umjammer Lammy

Får det lov att vara en slägga i pannan?

Rock Star Games går över gränsen med *GTA 2*, så mycket verkar säkert. Det blir många bilstölder och högteknologiska busfasoner, det kan fröken klappa sig i stjärten på.

Uppföljaren har inte en rad uppdrag som slaviskt måste utföras, utan är mer fritt upplagt. Staden är uppdelad i sex zoner, och lika många krigande gäng. Tack vare bättre AI är spelet nu mer strategiskt och det finns möjlighet att spela ut sina motståndare mot varandra.

SLAGSMÅL, SVIN, SLADDANDE BILAR

GREMLIN PRESENTERADE BLANDAD KOMPOTT PÅ E3

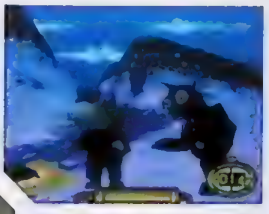
Mesta samtalsämnet i Gremlins monter på E3 var *Rallymasters – The Race of Champions*, som bara visades upp för speciellt inbjudna.

Efter att Infogrames köpte upp Gremlin verkade *Rallymasters* framtid osäker – Infogrames har ju trots allt redan *V-Rally 2*. Men nu ska ett nytt Rallymasters komma ut i slutet av året.

Licensen utgår från Michelin Race of Champions, ett lopp som körs varje år på Kanarieöarna. Det kan skryta med 70 förare, 50 banor, 60 bilar, sponsorer och personlig lack. Till detta kommer ett arkadläge mot fyra andra bilar – körda av datorn eller andra spelare – hela det massiva mästerskapet och påhittiga banor. Här finns broar, tunnlar och hopp och mycket annat. Det finns också ett särskilt retroläge som gör det ännu svårare.

Gekido, som är 3D-fighting i samma stil som *Fighting Force* är dock mest en upprepning av gammal skåpmat. Det bygger på en fullständigt befängd bakgrundshistoria och är i princip ett gyllene tillfälle att scrolla åt höger, bemöta folk med knutna nävar och slänga soptunnor på dem. Fyra spelbara karaktärer ingår, liksom ett helt stall av skäggiga busar. Här och var ligger det naturligtvis saftiga, färdigstekta biffar som man ska käka upp för att få tillbaka energi. *Gekido* kommer till hösten.

Betydligt roligare verkade då *Hogs of War* bli. Det är strategiskt. Det är action. Och det är för flera spelare. Sex grisarméer gör upp med varann och tanken är att bli ensam herre kvar på täppan. 40 nivåer för upp till fyra spelare. Här finns allt från enkla spaningsuppdrag till uppdrag där man ska slå ut ett visst mål. *Hogs of War* bör komma i slutet av året.



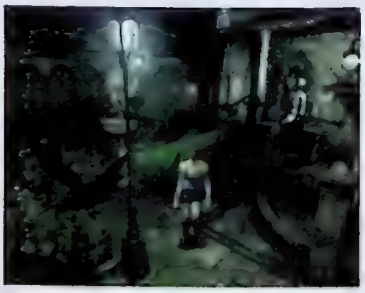
Gremlin har minsann allt. Scrollande slagsmål i *Gekido*, sladdande bilar i *Rallymasters* och... grisar i kamouflagebrallor i *Hogs of War*?!

EIDOS INFÖR KADAVERDISCIPLIN

RESIDENT EVILS VANDÖDA HORDER BYTER UTGIVARE

Eidos slog spiken i likkistan och sände kalla kårar efter ryggraden på både Virgin och Titus (de nya ägarna till Interplay), när de meddelade att de just skrivit kontrakt på att ge ut *Resident Evil 3: Nemesis* i Europa och Australien.

Avtalet, som täcker eventuella framtida *Resident*-titlar men *inte* resten av Capcoms sortiment, blev klart den 13 maj. I *Resi 3* återkommer Jill Valentine, som var stjärnan i det första spelet. Fångad i Raccoon City måste hon på nytt kämpa sig fram genom legioner av vandöda ohyggligheter. I sina försök att fly får hon hjälp av den sydamerikanske biffen Carlos Oliveira. Hon kan nu både ducka för de vidriga varelsernas attacker och använda föremål i bakgrunden för att bekämpa dem.



Ett litet stämningsfullt smakprov från *Resident Evil 3: Nemesis*. Fler kommer, var säkra på det.

ACCLAIM DÖDAR KENNY I TRE NYA SPEL

SOUTH PARK SOM SHOOT 'EM UP, ARKADPASTISCH OCH RACINGSPEL

***South Parks* enorma popularitet har nu resulterat i att Acclaim släpper inte mindre än tre spel med de ballonghuvade barnen. Acclaim släppte bomben på E3 och skvallrade om allting för oss.**

Först på plan är kort och gott *South Park*, en shoot 'em up-konvertering från N64. Här kan man spela Stan, Cartman, Kyle eller Kenny och göra tappra försök att rädda South Park från en kometkatastrof. Kometen ifråga dyker bara upp vart 666:e år. Flerspelarläget erbjuder ytterligare 20 figurer, som alla har tillgång till en vapenarsenal bestående av bland annat kokastare och krypskyttehöna.

På andra plats kommer *Chef's Luv Schack*, ett slags satiriskt arkadspel där kocken tar dig igenom en ansenlig mängd plojversioner av gamla välkända arkadspel som *Asteroids*. Nog om det.

Det tredje spelet vi kan se fram emot är ett Marioliknande racingspel. Även här ingår alla personerna från TV-serien samt ett gäng samplingar av deras röster. Spelet heter *South Park Rally*, men *Cart(man) Racer* kanske skulle passat bättre...

Förutom trion av South Park-spel har även Acclaim en mängd andra nya strängar på sin lyra. Två av dem har sina rötter i seriernas värld – *Shadowman* som redan ser spännande ut (se sidan 30) och *Armorines*, i vilket ett band soldater ska rädda världen från en insektsinvasion från yttre rymden. Lite som Turok möter Starship Troopers. *Re-Volt* ser också lovande ut, med sitt realistiska sätt att simulera en radiostyrd bil som far runt i grannskapet. Vi lär ju återkomma till det.

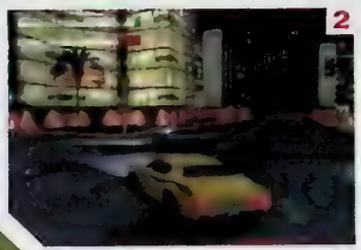
***South Park* i tre olika smaker – plus *Re-Volt* som topping.**

DRIVER ÅKER PÅ SVERIGETURNÉ

SOLBRÄNDA FÅR CHANS ATT PRÖVA NY SIMULATOR

Lystring, alla *Driver*-fans. Under sommaren kommer *Driver* att åka på turné landet runt och besöka följande platser. Passa på och få lite omväxling och varva solbadandet med lite actionfyllda biljakter. Fasta inslag i turnén är fyra demoenheter och en helt ny simulator som är speciellt framtagen för *Driver*.

OBS! Följande lista publiceras med reservation för ändringar. För mer exakta starttider, håll utkik efter *Driver*-posters i nedanstående affärer.



[1] På väg genom ett staket utanför Uddevalla. [2] Driver har lämnat Åhléns City och närmar sig Gallerian. Huka er, gubbar och kärringar!

TURNEDATUM

Turnén arrangeras av Egmont.

Vecka 26
1/7 Spelia, Farsta
2/7 Mega Skivakademin, Stockholm City
3/7 Games R Us, Täby
4/7 City Stormarknad, Barkarby

Vecka 27
9–10/7 Åhléns City, Stockholm City
11/7 Stor& Liten, Gallerian, Stockholm City

Vecka 28
15/7 Bengans Skivbutik, Göteborg
16/7 Gigabyte, Uddevalla
17/7 TV-spelsbörsen, Göteborg
18/7 City Stormarknad, Göteborg

Vecka 29
23/7 GVG, Växjö
24/7 Sound and Vision, Malmö
25/7 City Stormarknad, Malmö

Vecka 30
29/7 ICA Extra, Boden
30/7 TV-speloteket, Umeå
31/7 Big Runes, (stad okänd)
1/8 Games & Comics, IKEA Sundsvall

Vecka 31
5/8 Brio Lekcenter, Örebro

Vecka32
13–14/8 Sound and Vision, Göteborgskalaset.

Pssst!

Nyheter och rykten i PlayStation-världen

PS2 gör *Oddworld*-uppföljare möjliga

Enligt Oddworld-skaparna Lorne Lanning och Sherry McKenna är det först med PlayStation 2-tekniken som det blir möjligt att uppnå den genuina knasnivå de eftersträvat redan i *Abe's Oddysee* och *Abe's Exoddus*. *Munch's Oddyssee*, ute någon gång 2001, är i 3D och fokuserar ännu mer än tidigare på umgänge med Oddworld-borna och avancerade samtal på mukodonska.

Hand of Odd, å andra sidan, är ett bizarrt strategispel i realtid och nära nog fotorealistisk miljö. Du kan spela antingen en miljömedveten mukodonhövding eller glukkonsk VD som inte drar sig för att dumpa gifttunnor i kristallklara sjöar.

Det ULTIMATA tillbehöret till din PlayStation.

KILLER

299.-

Nu kan du Spela ALLA SORTERS Spel på din PlayStation.

Hanteras på Sekunder Helt UTAN Lödning. Startar upp Spelen 50% Snabbare. Passar till ALLA PlayStation Modeller UTAN att din Garanti försvinner. Klarar av ALLA kända fuskkoder från Action RePlay, Game Shark och Explorer. Spelar upp dolda Film Dekvenser och Musik Filer. Minneskorts Organiserare.

RGB Scart Kabel Stereo/GunCon
Ger färg på Usa/Japan spel. Den är 2 meter lång, har Stereo utgång och GunCon kontakt för pistol. Marknadens absolut bästa kabel.
100.-

SMART 2 RGB/PAL CONVERTER
Vill du få färg på Usa/Japan spel men inte har någon RGB scart TV, då har vi lösningen för dig. Smart 2 konverterar från RGB till Video och Antenn signal I Pal 60Hz. Så nu kan du spela alla Usa/Japan spel på en TV utan scart.
298.-

Sony Minne
15 Block Minnes Kort i olika transparenta färger.
148.-

120 block Minne
Minneskort med komprimering som motsvarar 8 st Sony standard minnen.
198.-

240 block Minne
Minneskort med komprimering och nummer display som motsvarar16st Sony standard minnen.
288.-

480 block Minne
Minneskort med komprimering och nummer display som motsvarar32st Sony standard minnen.
369.-

135 block Minne
Snabbt Minneskort utan komprimering. 100% kompatibel med FF8 med flera, motsvarar 9 st Sony standard minnen.
288.-

269.-

SONY DUAL SHOCK JOYPAD
JoyPad med analog stickor och vibration, Välj från 5 olika färger i transparent plast.

PlayStaion SKAL
Ser din PlayStation för jäklig ut. Snutsig, repig eller har du trötnat på den gråa färgen. Hotta upp den med ett nytt skal. 5 olika färger i transparent plast.
188.-

LINK KABEL
Gör ditt eget lilla nätverk. Koppla ihop två PlayStation och spela mot dina polare på allvar. Passar alla LINK kompatibla spel.
99.-

S-VIDEO KABEL
För bästa bild på S-Video kompatibla TV och Projektorer.
148.-

99.-

SONY Standard JoyPad
Nu är den här igen, Sony's klassiska standard JoyPad

PlayStaion MUS
Vissa spel är krångliga att spela med JoyPad. Med mus får du snabbare reaktioner och full kontroll på muspekaren.
298.-

Golden Bullet Gun
Kompatibel med alla GunCon, Digitala & Analoga spel. Har funtioner som AutoFire & AutoReLoad. Mycket pris värd pistol.
149.-

JOYPAD KABEL
Är din PlayStation långt i från den mjuka sköna soffan. Förläng då dina JoyPad kablar så slipper du sitta på det hårda golvet. Passar även Dual Shock.
89.-

Tillbehör
HandKontroll 349:-
VMS MinnesKort 349:-
RGB Kabel 299:-
S-Video Kabel 299:-
System Converter RING
Rally Ratt 799:-
VGA/S-Video Box 849:-
DC Pistol 799:-
Arcade JoyStick 799:-
Fiske Spö 799:-
Vibrator Pack 399:-
Trafo 220-110v 259:-

Spel
Sonic Adventure 599:-
Sega Rally 2 599:-
Virtua Fighter 3tb 599:-
Power Stone 649:-
House of Dead 2+Gun 1095:-
Blue Stinger 649:-
Psychic Force 2012 649:-
Marvel vs. Capcom 649:-
Monaco Grand Prix 2 649:-
Get Bass+Fiske Spö 1095:-
Super Speed Racing 649:-
Aero Dancing 649:-
Tetris 4D 649:-

Dreamcast.

DreamCast Paket... 3995:-
Handkontroll, Transformator 220-110v
1 Valfritt standard Spel & RGB Kabel.

Pioneer DV-K101

DVD VIDEO CD FREE NTSC/PAL

PIONEER DV-K101 Super Sale Price 4495.-

031-65 50 70
FIXAREN

Gör din order direkt på våran nya WEB SHOP: WWW.FIXAREN.COM Nu kan du även betala med ditt Kredit Kort

LOADING 40% COMPLETE

VATANENS V-RALLY

DET ÄR INTE UTAN ATT MAN UNDRAR VAD DET ÄR SOM FÅR MÄNNISKOR ATT FRIVILLIGT VILJA SLIRA RUNT PÅ SMALA BERGSVÄGAR I STORMVÄDER. PSM HAR FRÅGAT DEN FINSKA RALLY-LEGENDEN **ARI VATANEN**.

Under 70- och 80-talen stod finländaren Ari Vatanen på toppen av sin karriär. När det gällde att köra så snabbt som möjligt genom leriga, bergiga och snöiga landskap var han bäst i världen. Redan i unga år visade det sig att Ari hade talang och Ford tog upp honom i sitt ställ och satte honom bakom ratten på en gammal Escort RS1800. I början av 80-talet blev han världsmästare hos Ford och kort därefter gick han över till Peugeot och vad som skulle bli den legendariska 205 Turbon.

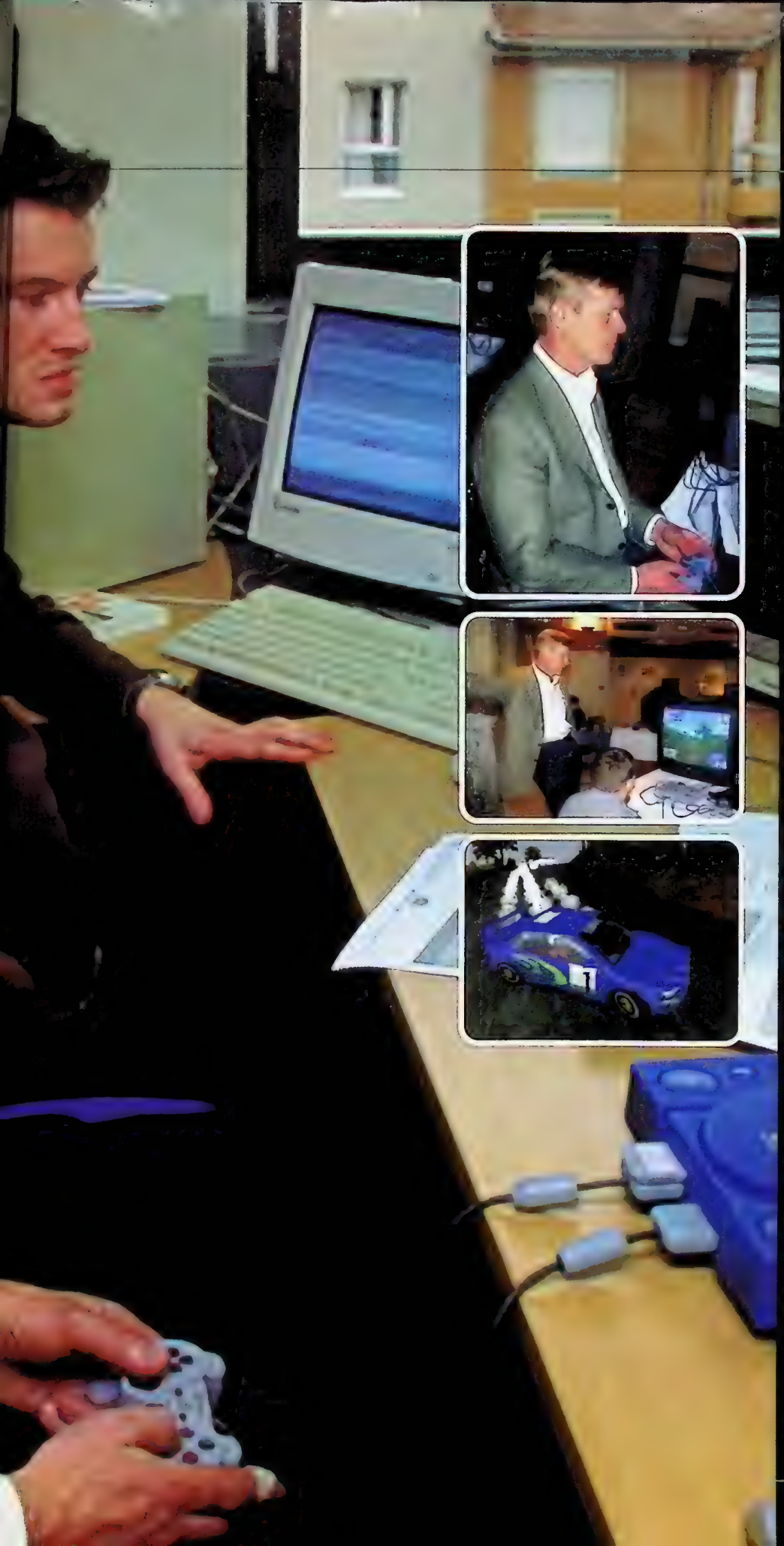
Visserligen ställer Ari fortfarande upp i tävlingar som UAE Desert Challange och Atlasrallyt, men sedan Infogrames anställde honom för att hjälpa till med utvecklingen av *V-Rally 2* har han även fått annat att tänka på.

Hur länge har du kört bil egentligen?
Som proffs i 25 år – och olagligt i 35 år!

Hur kom det sig att du började?
Jag hade en passion för bilkörning helt enkelt. Varför jag blev så passionerad är en annan fråga. Jag kommer från östra Finland och [illegible] min far dö i en bilolycka... det måste [illegible] genetiskt.

Det är väl inte en alltför [illegible] att tro att du har kraschat några gånger?
Visst har jag kraschat [illegible] påverkat mig. Livet [illegible] ga. Kanske är det [illegible] med det jag gör. [illegible] sitt kall. Är man [illegible] man tillslut inte [illegible]

Hur känns det att vinna ett rally?
Toppen, men det [illegible] as. Om man leder [illegible] har en enkel sträcka [illegible] misstag och kör av vägen [illegible] reja! taxa. Visst är det [illegible]



mycket, men i det långa loppet är det nyttigare att förlora.

Hade du några problem med att ta körkort?
Nej, det var lätt. Jag tog mitt körkort samma dag som jag fyllde 18. Däremot är det ganska svårt att få tillbaka det när det har blivit indraget.

Verkligen? Hur många gånger har du fått ditt körkort indraget?
Nej, nej, jag skojar. Jag har aldrig blivit av med mitt körkort. Det är kanske svårt att tro, men jag är faktiskt en väldigt sansad förare. Faktum är att jag för tillfället kör en disel-Citroën.

Hur pass mycket litar man på sin kartläsare? Krävs det inte en form av telepati för att det ska fungera?
De måste vara professionella och jag måste kunna komma överrens med dem, vilket inte alltid är så lätt. Men det handlar inte om telepati, utan snarare om förtroende som bara kan byggas upp med tiden.

Du har ju råkat ut för en del rejäla smällar under din karriär. Har du aldrig velat sluta?
När man har kraschat är det inte bra att börja tänka på det som har hänt. Man lär sig en värdefull läxa men sedan måste man fortsätta att blicka framåt.

Det måste vara en dyr sport. Hur ska man ha råd att börja?
Om man vill spara pengar ska man inte syssla med motorsport. Men vad är det för poäng med att inte försöka förverkliga sina drömmar?

Hur har bilarna förändrats?
Självklart har tekniken blivit bättre om du jämför med den som fanns för tio år sedan, men som förare går det alltid att anpassa sig. Främst är det motorerna som har blivit bättre och elektroniken mer sofistikerad. Fast ännu är det ingen som har lyckas bygga en helt vattentät bil.

Vilken är den bästa bil som du har kört?
Den första Escorten som jag tog till Storbritannien i mitten av 70-talet var riktigt bra. Den tog svängarna så skarpt att jag hade ihjäl fler flugor med sidfönstren än framrutan.

Vad tycker du om *V-Rally 2*?
Jag har inte spelat det så mycket som jag borde. Jag har bidragit lite grann till utformningen av det och det har varit väldigt lärorikt. Innan Infogrames tog kontakt med mig uppskattade jag inte den här typen av spel.

Så du spelar inte så mycket PlayStation?
Nej, jag kan inte påstå att jag sitter och spelar flera timmar i sträck. Men jag är fascinerad över hur professionellt arbetet sköts. Det krävs oerhört mycket för att ett spel ska bli bra.

Slutligen, vad krävs för att man ska bli en bra rallyförare?
Man måste verkligen hata att bromsa.

LOADING 58% COMPLETE

DINO CRISIS

Förhistoriska rovdjur röjer på en tropisk ö – fast på PlayStation, om ni fethajar.

[1–2] Knata på. [3–4] Håll ett öga på omgivningarna medan du löser pussel. [5] Lilla Regina springer gatlopp. [6–7] Det gäller att vara välutrustad för jobbet.

Speltyp: 3D-äventyr
Utgivare: Capcom
Utvecklare: Capcom
Släpps: Vintern 1999

Den vanligtvis så tystlåtne spelgurun Shinji Mikami lyfter på locket och berättar allt om sitt senaste verk: horder av framklampande dinosaurier har tagit över en tropisk ö, i vad som ser ut som en hyllning till Michael Crichton.

Berätta med 100 ord vad *Dino Crisis* handlar om.
Vår hjältinna Regina tillhör en specialstyrka som fått order om att tillfångata en snillrik vetenskapsman, professor Kirk, i hans hemliga laboratorium på ön Ibis. Kirk har arbetat med något som heter Den Rena Energins Princip, en revolutionerande energikälla, men hans hemland drog in det ekonomiska understödet. Problemet är att Kirk, efter att ha släppt ut den här energin, nu upptäckt att den återupplivar varelser som inte synts till på miljontals år, och Ibis blir snart fullpackad med bland annat tyrannosaurier... Spelarens uppdrag blir att ta reda på vad som hände med Kirk och klura ut varför dinosaurier har tagit över ön.

Varför har du valt en kvinna som huvudperson?
Regina ingår i en specialstyrka. Vi ville ha en huvudperson vars image var tillräckligt sexig för att kunna matcha det ofta farliga yrket, så vi valde att göra henne till en kvinna.

Spelet ser fantastiskt ut. Hur lång tid har ni lagt ner på det, och hur många har ni varit som jobbat på det?
Dino Crisis är ett projekt som varit igång under drygt två och ett halvt år nu. Hittills har omkring 35 personer arbetat med det.

[1] Törs man komma fram nu?
[2] Grovkalibrig tandvård.

PROFILEN

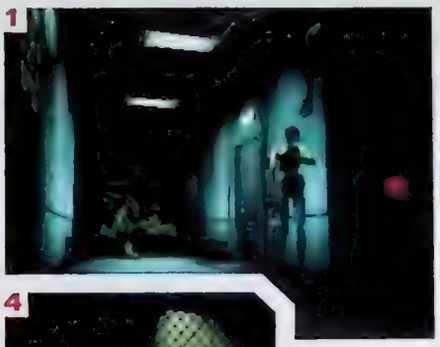
Shinji Mikami

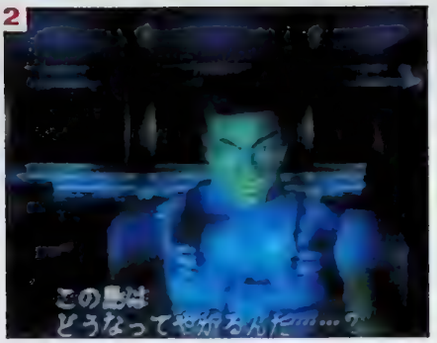
Titel / Arbetsbeskrivning: Producent

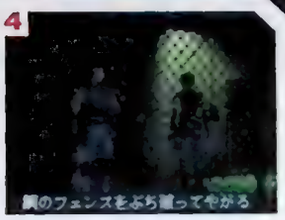
Spelhistorik: Började 24 år gammal på Capcom 1990, planerade spel i sex år och blev sedan producent. Jobbade först på Aladdin och blev senare *Resident Evil*-seriens producent.

Det här spelets inflytande: Filmer som Jurassic Park är en stor influens på *Dino Crisis*, liksom andra äventyrsspel – inte minst *Resident Evil*.

Favoritspel: "*Metal Gear Solid*, tror jag."







[1–4] Det är illa nog att du ideligen måste fly från de här bestarna. Tack och lov är du inte ensam.

omkring 35 personer arbetat med det.

Tror du att folk som inte gillade *Resident Evil* kommer att vilja spela *Dino Crisis?*

Visst, vi siktar ju inte bara på alla *Resident Evil*-fans, utan på alla som är åtminstone lite intresserade av dinosaurier. Det är uppenbarligen rätt många människor. Det är också ett mycket bra spel, och vem vill väl inte spela ett bra spel?

Vilka filmer har influerat *Dino Crisis*, och vilka känslor har du försökt återskapa?

Filminfluenserna är främst *Jurassic Park* och *The Lost World*. Sättet som de animerade dinosauriernas rörelser och alla detaljer var något vi ville återskapa i ett TV-spel.

Hur fick du dinosaurierna att se så realistiska ut?

Vi försökte studera de olika dinosaurieärternas former så nära vi kunde, så att vi kunde återskapa dem så realistiskt som möjligt, så som forskare tror de såg ut. Men för att göra grafiken så autentisk som möjligt studerade vi deras hud extra noga liksom sättet de troligtvis rörde sig på. Vi studerade flera djurarter som fortfarande finns kvar, som härstammar från dinosaurierna och rör sig på liknande sätt – fåglar, krokodiler, men även hundar.

Hur kommer dinosaurierna att skilja sig från varandra, och hur många kommer de att vara?

Vi vill förstås inte avslöja för mycket! Men för närvarande finns det omkring fem olika sorters dinosaurier. En del är snabba saker, medan andra är gigantiska gossar som åstadkommer mest förödelse.

Hur skapade ni dinosauriernas läten?

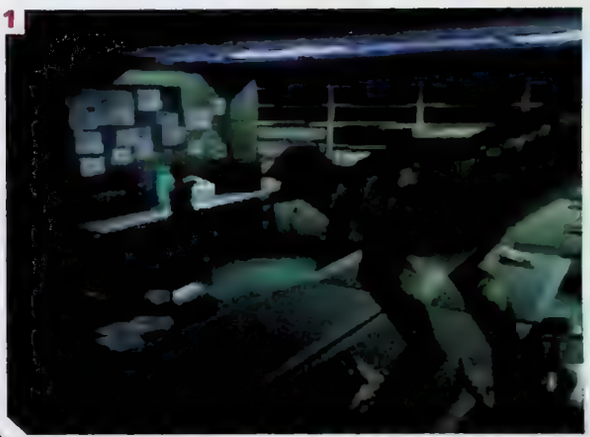
Vi fick gå ut och spela in ljud från så många källor som möjligt, så att vi hade mycket att jobba med. De flesta ljuden kommer från en stor mängd djur, både vilda och tama.

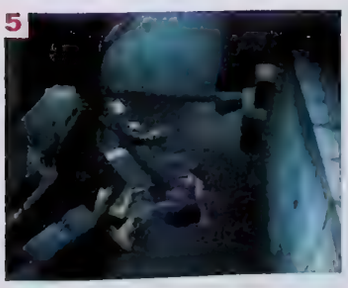
Vad i *Dino Crisis* är du mest stolt över?

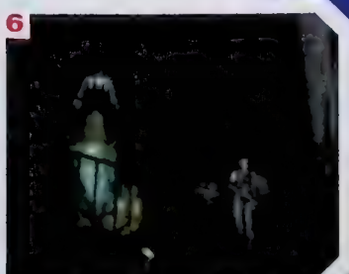
Jag tror att det jag är mest stolt över, och det som flest människor har kommenterat, är animeringen av dinosaurierna. Sättet vi byggt upp dem på, från scratch till en extremt övertygande realistiska varelser vad gäller form, hud och rörelser.

Planerar du en uppföljare, och hur vill du att den ska skilja sig från *Dino Crisis*?

Ha! Spelet har inte ens kommit ut än, och du frågar efter en uppföljare! Visst, med tanke på hur tekniken går framåt verkar en uppföljare E







[1–3] Ett gäng ödlor jazzar loss i ett klassrum och käkar upp möblerna i ren frustration... [4] ...och skriker åt dig utan orsak. [5–6] De här fejorna är helt skoningslösa.

DINO CRISIS

[1] Skjut honom, Regina... Snabbt! [2-5] De verkar dyka upp överallt. [6] Det här är kanske den mystiske dr Kirk? [7] Vad finns i lådorna? [8] Kan detta vara en ledtråd till varför reptilerna tagit över ön?

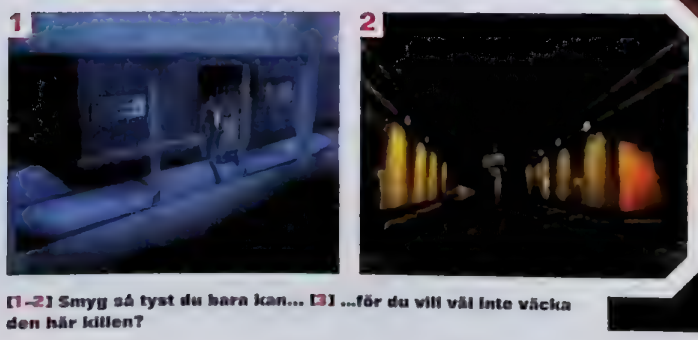
E vara en bra idé. Men för närvarande har jag inga planer på att börja utveckla en sådan.

Hur har PlayStations tekniska begränsningar påverkat *Dino Crisis*?
Vi tycker nog att *Dino Crisis* utnyttjar PlayStations kapacitet till max. Få andra spel har kommit så här nära. Men vår research och utvecklingsavdelning säger att hårdvaran faktiskt inte har några begränsningar, att allt hänger på mjuk- varan. Ju mer uppfinningsrika vi är när vi skriver koderna, desto lättare är det för hårdvaran att klara av det, så gränserna flyttas hela tiden.

Tvingades du dra ner på de blodiga inslagen i *Dino Crisis* för att få det barntillåtet?
Hmmm, självklart är det vettigt att göra ett spel som tilltalar så många människor som möjligt. Om detta betyder att vi måste skära ner på blodet, gör vi det. Och det är just vad vi har gjort. Men detta förstör absolut inte spelkänslan eller ens spänningen i *Dino Crisis*...

Tror du att fler och fler TV-spel i stil med *Dino Crisis* suddar ut gränserna mellan spel och film – vilket förutspåtts i samband med att PlayStation 2 offentliggjorts? Och om så är fallet, är detta bra?
Jag tror att detta är något som kommer allt närmare i och med att den nya maskinen med sina enorma förbättringar släpps. Men de två medierna är väldigt olika varandra – ett är passivt, det andra är väldigt interaktivt – så jag vill egentligen inte sammanfoga de två.

När kommer *Dino Crisis* att släppas, och hur komplett är det just nu?
Vi siktar på att släppa det i Japan under juli 1999, medan det släpps i övriga länder till jul. Jag skulle uppskatta att *Dino Crisis* för närvarande är till 90 procent komplett.



[1-2] Smyg så tyst du bara kan... [3] ...för du vill väl inte väcka den här killen?

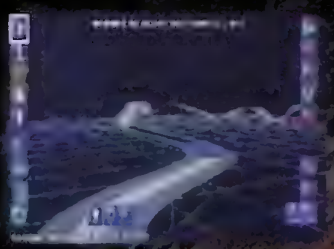
IMAGINE INTERACTIVITY

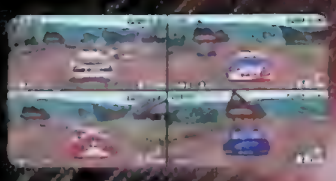
V-RALLY 2 CHAMPIONSHIP EDITION

Infogrames® oerhört framgångsrika rally-spel i en utgåva med massor av nyheter. Här rivstartar motorsport-spelen in i framtiden en gång för alla!

V-Rally 2 speedar verkligen upp rallygenren med en helt fantastisk spelkänsla och grafik. 92 olika tävlingsbanor, varierande terräng, omväxlande väderförhållanden och tre olika spellägen: Championship, Arcade och Race the Clock.
Plus multiplayer-läge för upp till fyra spelare.

V-Rally 2 är marknadens mest omfattande rallyspel och innehåller, utöver alla banor och bilar, t ex en rallyskola där spelaren får lära sig rallyns tekniker från grunden. Om inte det är nog kan du även mycket enkelt skapa egna banor och spara dem till minnes-kortet och utmana dina vänner eller dig själv.





10/10
OFFICIAL PLAYSTATION MAGAZINE

4/5
AFTONBLADET

93/100
SUPERPLAY

© Infogrames Multimedia 1999 © Eden Studios 1999

LOADING 58% COMPLETE

[1] Tillbaka till *Metal Gear Solid*-miljöerna. [2] Lara? [3] Bäst klädd i stan. [4] Nej, jag har inte blivit träffad. Det vara bara ett migränanfall. [5] Stå still och le när jag räknar till tre. [6] *VR Missions* kommer att vara kompatibelt med PocketStation.

METAL GEAR SOLID: VR MISSIONS

Kan man få för mycket av det goda? Svaret är – vågar vi påstå – "NEJ!"

PROFILEN

Hideo Kojima

■ **Titel:** Vice VD på Konami Computer Entertainment Japan, en del av Konami Co Ltd.

■ **Arbetsbeskrivning:** Utvecklingschef och producent på *Metal Gear Solid*, *Snatcher*, *Policenauts* och de allra första Metal Gear-spelen. För tillfället arbetar jag med *Beatmania* och en titel som jag inte kan avslöja.

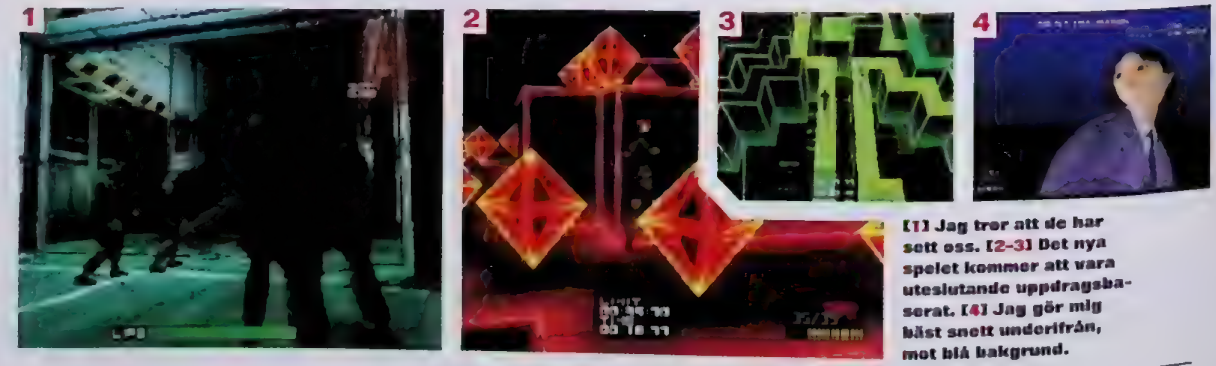
■ **Det här spelets influenser:** Actionfilmer från Hollywood.

■ **Favoritspel:** *Super Mario Bros* och Namcos *Xevious*.

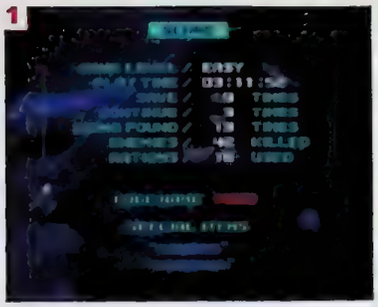
Speltyp: 3D-action
Utgivare: Konami
Utvecklare: Konami
Släpps: Oktober

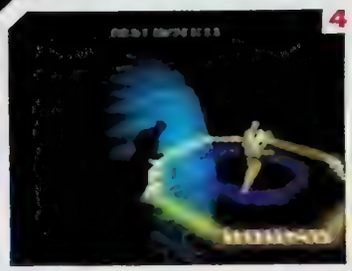
Stoppa pressarna! *Metal Gear Solid: Integral* har fått ett nytt namn inför den europeiska releasen. Finns det några ytterligare förändringar som vi inte känner till? Hideo Kojima har svaren...

Varför har ni bytt namn på spelet?
Vi bestämde oss för att släppa den engelska versionen av *Metal Gear Solid* i Japan. Eftersom så många saker blev bättre, exempelvis svårighetsgraderna, Red Ninja, Snake i kostym och de amerikanska rösterna, ville vi ge japanerna en chans att få se detta. Men vi ville även ge resten av världen någonting nytt så att de kunde fortsätta att njuta av konceptet och återvända till *Metal Gear Solid*-miljöerna. Därför gjorde vi 300 individuella uppdrag, vilka inkluderar träning men även andra saker som problemlösning och, på spelarnas begäran, möjligheten att spela som Ninja. De europeiska och amerikanska versionerna kommer bara att innehålla uppdrags-CD:n och inte den engelska versionen eftersom det inte finns någon större poäng i att släppa den bara några månader efter originalet. Men var inte oroliga, det finns tillräckligt med nya saker på uppdrags-CD:n.



[1] Jag tror att de har sett oss. [2-3] Det nya spelet kommer att vara uteslutande uppdragsbaserat. [4] Jag gör mig bäst snett underifrån, mot blå bakgrund.





[1] Hämnden är ljuv. [2] Här ser vi medlemmarna i Kraftwerk som står på en rad gröna föremål. [3] Äntligen kan man spela som Ninja. [4] Den där migränen vägrar släppa.

Vilken är den bästa?
Ahaa...Det får spelarna själva komma underfund med...jag tror att många kommer att uppskatta att spela som Ninja.

Vad kommer att få spelarna att återvända till det för ytterligare ett försök?
Det finns massor av hemligheter att upptäcka.

Innehåller spelet någonting helt nytt?
Massor. Jag vill egentligen inte förstöra spänningen för någon men det finns några riktigt bra banor som innehåller problemlösning. Jag kan avslöja att det bland annat finns en bana där en person har blivit dödad och Solid Snake ska ta reda på vem mördaren är.

Berätta om PocketStation. På vilket sätt kommer den att vara kompatibel med *Metal Gear Solid: VR Missions*?
Jag vill inte avslöja för mycket på det här stadiet men man kan få information och samla den i sin PocketStation. Om man lyckas sprida den till fyra andra användare inom en viss tid får man en fin överraskning. PocketStation är helt klart en bra investering om man vill få ut så mycket som möjligt av det här spelet.

Skulle man kunna säga att det här är den fullständiga versionen av *Metal Gear Solid*?
Nej, egentligen inte... det är mer ett tillägg till den ursprungliga *Metal Gear Solid*-världen. Fast man måste inte ha det ursprungliga spelet för att spela det här.

Finns den filmiska känslan och det subjektiva perspektivet kvar?
Ärligt talat kommer First Person Mode bara att finnas med i den japanska versionen *Integral* och inte i *VR Missions* (som spelet kommer att heta i Europa och USA). För mig var det mest ett experiment – jag ville se om det gick att genomföra – men jag måste erkänna att resultatet blev mycket lyckat. First Person Mode bygger ju inte på något riktigt subjektivt perspektiv och dessutom är det väldigt svårt att spela på det sättet.

Så spelet blir svårare med ett subjektivt perspektiv?
Ja, det är väldigt svårt att spela på det viset, men även om många kommer att tycka att det är spännande i början så är det ganska frustrerande i längden.

Hur pass sofistikerade är de här träningsbanorna?
Vissa är ganska korta medan andra är större och mer komplicerade. På vissa banor ska man smyga runt och stjäla saker och på andra är det annan taktik som gäller. Jag hoppas att just den variationen ska tilltala *Metal Gear Solid*-fansen.

Vad kan det här spelet egentligen tillföra originalet?
Min målsättning är inte att överglänsa originalet utan snarare att komplettera det. Spelarna ska få tillfälle att återvända till *Metal Gear Solid*-världen och göra saker som de aldrig tidigare har gjort. Det är ett spel som vem som helst ska kunna spela, men har man inte spelat det första spelet rekommenderar jag det innan man ger sig i kast med *VR Missions*.

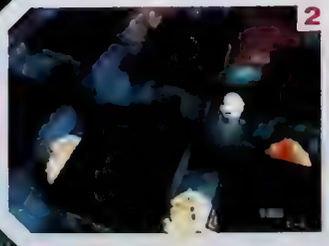
Slumpmässigt uppdykande vakter. Var det någonting som du tänkte på inför originalet men sedan struntade i?
Nej, när jag gjorde originalet tänkte jag inte på den möjligheten. Jag tror att det kommer att uppskattas av spelarna.

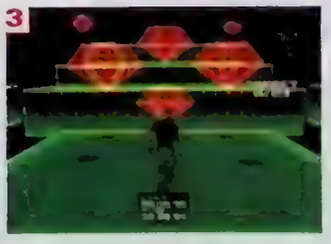
Är det någon skillnad på att spela som Ninja eller är det samma sak som med Snake?
Det här är verkligen Ninja. Vi har programmerat om en helt ny karaktär. Han både slåss och rör sig helt annorlunda än Snake. Jag tror att många kommer att bli förvånade över hur olika de här karaktärerna faktiskt är.

Finns det någon ny story?
Nej, det finns ingen handling. Spelet innehåller bara uppdrag.

Behöver du en manusförfattare till *Metal Gear Solid 2*?
Metal Gear Solid 2? Jag förstår inte vad du pratar om...

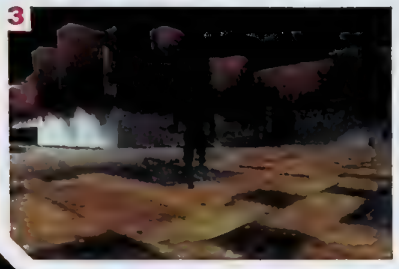
Berätta en hemlighet om *Metal Gear Solid* som ingen annan känner till.
Okej, men det här stannar mellan oss. *Metal Gear Solid: VR Missions* har ett nytt intro som är producerat med hjälp av helt ny hårdvara.





[1–3] För tillfället verkar det som om bara japanerna kommer att kunna spela med subjektivt perspektiv. Ingen förlust – man ser inte explosionerna ordentligt.

LOADING 69% COMPLETE



(1) En vilsen själ tar en nattpromenad. (2) Det här ser mest ut som brottning. (3) Spring bara, din fegis. (4 — 6) Grönskimrande gator, ser det ut så i framtiden? (7) Hungrig som en varg?

OMIKRON

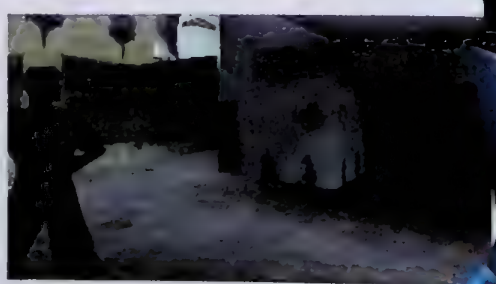
Vem vill leva för evigt? Det vill du.

Speltyp: 3D-äventyr
Utgivare: Eidos
Utvecklare: Quantic Dream
Släpps: I höst

Futuristiskt 3D-äventyrsspel i sikte! I *Omikron* jags du av ett gäng demoniska andar som tänker sända din vilsna själ till världens ände. David Cage får förklara...

Beskriv din makalösa idé med 100 ord.
Omikron är ett äventyrs-/arkadspel som utspelar sig i en stad under en kristallkupol. Man kan röra sig och bete sig precis som man vill — gå vart som helst, gå in i vilken byggnad som helst, prata med folk, slåss med knytnävarna eller med laserpistol, åka i svävande fordon... allt detta i en stad full av folk som passerar förbi.

Finns här några markanta nyheter som skiljer Omikron från mängden?
Virtuell reinkarnation. När du dör, återföds du och tar över kroppen från den förste som råkar röra ditt lik. Detta innebär att man i ett och samma spel kan reinkarneras som flera olika karaktärer med olika specialiteter. Omgivningarna är också enorma — det bjuds på rejäla action-

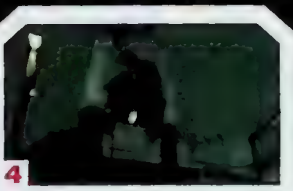


Skulle du våga krypa in i det hålet? För en tjuga? Tänkte väl det, inte vi heller.

PROFILEN

David Cage

Titel: Chef och speldesigner på Omikron
Arbetsbeskrivning: Som chef har jag hand om 35 människor och allt pappersarbete (inte så lätt). Jag skrev Omikrons manus, "Bibeln", de interaktiva scenerna och de interaktiva dialogerna. Jag skrev också de viktigaste sekvenserna i spelet och jobbade på nya 3D-kameror.
Spelhistorik: Det här är mitt första spel som designer. Innan dess har jag arbetat som frilans teolnare åt diverse spelföretag, nämligen Virgin, Sega, Time Warner och Psygnosis.
Det här spelets influenser: *BAT*, som är ett gammalt franskt spel till Atari/Amiga (tyvärr är det bara fransmän som minns det), och Tekken när det gäller strider. Samt några av Lucas Arts äventyrsspel, i synnerhet Monkey Island och några gamla franska äventyrsspel. Som sagt, man måste nog vara fransman för att komma ihåg dem.
Favoritspel: *Tekken 3* på PS samt *Speedball 2*.



[1] Ingen tvekan om saken, det här är ett mörkt, mörkt spel. Föreställ dig ett kusligt monster som skuttar fram ur skuggorna här. [2 — 4] Är detta en nyinspelning av *Blade Runner*, med Tim Burton som regissör? Ser så ut...

sekvenser i ett äventyrsspel med en verkligt invecklad historia.

Berätta mer om det här med demonerna...
Virtuella demoner jagar din själ. De vill låsa in den i själarnas reservat, där den kommer att lida alla helvetets kval.

Vad är det bästa med spelet?
Att reinkarneras som en sexig tjej? Stripporna i bordelldistrikten? Den virtuella ölen?

Vilka spel har teamet jobbat på tidigare?
Megarace, *Pod*, *Atlantis* och *Dark Earth*.

Det är ett 3D-äventyr. Liknar kameravinklarna de i Tomb Raider eller Metal Gear Solid?
De har en egen stil, speciellbyggd för *Omikron*. När vi följer huvudpersonen bakifrån blandar vi olika typer av spelkameror med filmkamerorna, och när man skjuter ser man det ur subjektivt perspektiv, det vill säga som om det vore med egna ögon.

Kommer fordonen att vara typiska för SF (science fiction), eller jobbar ni fram något mer främmande?
Det rör sig om klassiska svävare som använder sig av en kraft som upptäcktes (som alla vet) av vetenskapsmannen Sparks år 7216 efter Kristus.

Ändrar karaktärerna ansiktsuttryck? Finns det avancerade mellansekvenser?
Ja. Men allting i *Omikron* utspelar sig i realtid och i 3D, inklusive mellansekvenserna och dialogscenerna. Inga förutbestämda filmer, alltså.

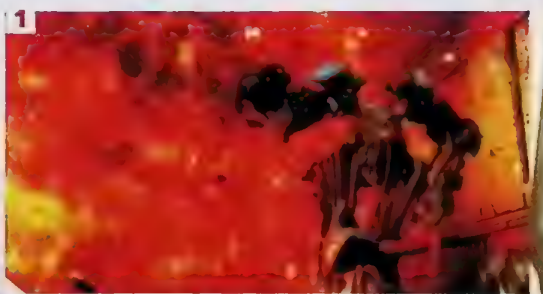
Hur är det ställt med spelets djup, antal nivåer och så vidare?
Omikron har inga egentliga nivåer. Istället har staden fyra huvudområden, var och en med olika design och arkitektur. Man får tillgång till ett nytt område vid olika tillfällen i spelet. I slutet av *Omikron* kan man gå omkring fritt i hela staden.

Går det över huvud taget att dö, eller hoppar man bara från varelse till varelse?
Man kan inte dö i *Omikron*. Man reinkarneras till den person som först rör vid ens lik. Under skottlossningssekvenserna använder man en magisk formel som kan förflytta en tillbaka i tiden för att spela om sekvensen.

Hur påverkar detta berättelsens framåtskridande?
En bra fråga. Vid vissa tillfällen i spelet måste man reinkarneras till en speciell person, eftersom han eller hon är den enda som kan göra vad som behöver göras. Man kan också lära sin karaktär nya saker om man lyckas hålla honom eller henne vid liv tillräckligt länge.

Varför ska köparna välja just Omikron? Finns det något inslag i det som är fullständigt nytt?
Massor. Nämnde jag virtuell reinkarnation? Och fullkomlig frihet i realtid i en 3D-stad?

Berätta något om Omikron ingen annan känner till...
En berömd rockstjärna arbetade med spelets soundtrack.



[1] Här går det hett till. [2] Är det Lara Croft som knäcker extra? [3 — 4] Efter mörkrets inbrott blir det extra spökikt.

LOADING 81% COMPLETE

[1 — 8] Bortsett från de fenomenala finesserna som utlovas kommer *UEFA Striker* att innehålla 44 av Europas toppklubbar. Hoppas att Dynamo Kiev finns med.

UEFA STRIKER

Lägg in en halvvolley i nätmaskorna. Om du klarar av det, alltså…

PROFILEN

Tony McCabe

- **Titel:** Designer och chefsprogrammerare på *UEFA Striker*
- **Arbetsbeskrivning:** Skapa grunden för den artificiella intelligensen — man jag är även inblandad i allt möjligt annat när utvecklingen av spelet...
- **Spelhistorik:** Har mest arbetat med sportspel: *World Class Rugby* (PC), *ET's Rugby League* (PC), *Striker* (PC), *Striker 96* (PC) och *Jonah Lomu Rugby* (PlayStation)
- **Det här spelets influenser:** Vi ville göra ett så realistiskt fotbollspel som möjligt, så jag antar att det har varit sporten som alldeles själv har influerat oss.
- **Favoritspel:** Doom

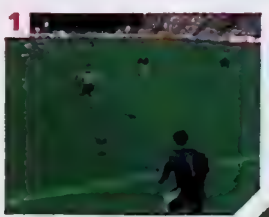
Speltyp: Fotboll
Utgivare: Infogrames
Utvecklare: Rage
Släpps: September

Kan *UEFA Striker* verkligen bli det mest påhittiga fotbollsspelet som någonsin gjorts till PlayStation? Ja, i alla fall om man ska tro Tony McCabe på Rage.

Beskriv *UEFA Striker*.
Det är ett fotbollsspel med verklighetstroget tempo och bra spelkontroll. Spelet innehåller alla 51 UEFA-landslagen, 44 av Europas bästa klubbar, en drös bonuslag från övriga världen och åtta sätt att tävla. I Training Mode och Certification Mode får man tillgång till extra lag och turneringar allt eftersom man klarar olika utmaningar.

Kan vi förvänta oss någonting helt nytt rent spelmässigt?
Så fort man släpper en av knapparna händer det saker. AI:n tänker ut hur man kan få tag i bollen när man har blivit av med den och styr sedan spelarna tills man själv tar över. Dessutom är det lätt att kontrollera händelserna på planen. Man kan slå kortpassningar mellan spelare, ta ner bollar på olika sätt, missa skott, slå långpassar, nickpassa, finta skott...allt.

Vad är det allra bästa med spelet?
UEFA Striker är i många avseenden ett unikt fotbollsspel. Jag har sett målvakten rädda ett skott genom att tippa det i ribbans undersida så att det studsade ner på honom igen och styrdes in i mål.

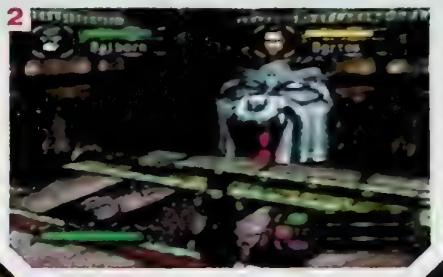


[1 — 2] Fulchester United visar hur man spelar.

Vad är det som får en att vilja fortsätta efter några dagars intensivt spelande?
Målen. Man kan göra mål på så många olika sätt, och eftersom vi har baserat spelet på riktiga spelares prestationer kan man själv göra sådant som man tidigare bara kunnat drömma om. Man kan dessutom skjuta otroligt hårt!

Varför ska man välja just ert fotbollsspel?
Prova det en halvtimme. På den tiden hinner du göra några mål, skapa några fina upplägg och lära dig tillräckligt mycket för att förstå hur bra det är.

Största nyheten?
Jag har försökt att göra ett så levande spel som möjligt. När till exempel domaren har blåst för inkast kan man skynda sig fram till bollen och kasta innan motståndarens försvar har hunnit samla sig.



[1] Lava, laser, och helvetets eldar. Plus en muskelknutte med en löjligt stor stridsklubba. Eller ska han slå på gong-gongen? [2] En varg i varje hem. [3] Millenia söker andlig vägledning — "Gud, ser min rumpa stor ut i de här brallorna?"

KAGERO DECEPTION 2

Miljöskadad? Neurotisk? Bekymrad? Om inte, lär du snart bli det...

Speltyp: Action / strategi
Utgivare: Virgin
Utvecklare: Tecmo
Släpps: Juli / augusti

Tecmo är i full färd med att ge det extrema TV-spelsvåldet ett ansikte. Vi ställer frågorna och Diarmid Clarke kommer med skrockande svar.

Vad är *Kagero?*
Det kan bäst beskrivas som ett skräckäventyr, spelat i tredjeperson-vinkeln. Det handlar om en ung flicka som heter Millenia. Introt visar hur Millenia som barn lurades in i ett slott av en otäck clown, för att där uppfostras av, och arbeta för några som kallas Timenoids. Timenoids har alltid kämpat för att utrota människosläktet, men Millenia lever mitt ibland dem. Manspelar alltså som den här tjejen, och det första uppdraget är att döda inkräktare som för söker ta sig in i slottet. När en inkräktare dyker upp, måste man först avgöra om det är en vän eller fiende, och sen om man ska låta honom leva eller inte. Allt eftersom storyn fortlöper lär man sig mer om vem man är och varför människorna försöker döda en, liksom de också vill döda Timenoids

Vad har spelet för historik?
Det ursprungliga *Kagero* var populärt i Japan, och *Kagero 2* fick bra kritik i amerikansk press, eftersom det försökte komma med något nytt i spelväg. *Kagero* hade en del brister, och dessa har vi plockat bort i den här uppföljaren.

Du har beskrivit *Kagero* som ett väldigt otäckt spel.
På vilket sätt?

Kampen mot inkräktarna är ingen dans på rosor. Sätten som man tar kål på dem är minst sagt blodiga. Och spelet utspelar sig i mörka och kusliga miljöer — ingenting är snällt eller trevligt i *Kageros* värld.

Vad skiljer *Kagero* från mängden?
Jag kan inte påminna mig om att det finns ett liknande spel.

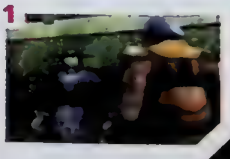
Det lär finnas en massa fällor i spelet...
Det är med dessa man försvarar sig mot inkräktarna. Man börjar med vissa grundvapen, så att säga, som pilar som skjuts ut från masker hängande på väggarna, och björnfällor på golvet. Man kan placera en fälla i vilket rum som helst. När man väl riggat en fälla, kan man hålla koll på var den finns med hjälp av klot i olika färger som finns på rummens golv och väggar.

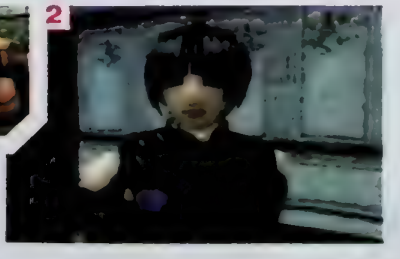
Man måste lura in sina fiender i fällorna och sedan aktivera dem. Varje vapen tar tid att ladda om, så tajmingen är viktig. Ju fler fiender man dödar, desto mer avancerade fällor kan man bygga. I några av rummen finns det stora bilor och spett, vilka kan användas tillsammans med fällorna. Man får fler poäng om man lyckas få in flera träffar i kombination.

Finns här några speciella, nya inslag vad gäller spelandet?
Systemet med fällorna är unikt. Den här typen av spel gör att spelaren tänker taktiskt — det är väldigt kul att rigga ett gäng fällor i ett rum för försöka få in kombinationer med tre eller fyra träffar.

Vad är det bästa med spelet?
Vilken kombination med tre eller fyra träffar som helst. Jag älskar också att använda Hellfire — en explosion som kastar upp offren i luften. Man ser hur de flyger iväg och undrar hur långt bort de kommer att landa.

Du är sjuk. Vad är du mest stolt över tekniskt sett?
Designen av vapen och fällor. Det finns högvis av fällor i spelet, men Millenia kan bara kånka på nio åt gången, så det är viktigt att välja rätt. Man får prova sig fram till en bra kombination.





**[1] Och du klagar på MIN hatt?
[2] Den sorgsna looken.**

PROFILEN

Diarmid Clark

- **Titel:** Producent
- **Arbetsbeskrivning:** En hårt arbetande jäkel.
- **Spelhistorik:** Från ZX-81 och framåt.
- **Det här spelets influenser:** Äkta äventyr i tredje person.
- **Favoritspel:** Metal Gear Solid

THEME PARK WORLD

Snart kommer man återigen att kunna göra riktiga affärsklipp på sin PlayStation. Simon Harris på Bullfrog berättar mer om *Theme Park World*. Kommer det att kunna hjälpa dig bygga ditt eget Liseberg eller Gröna Lund?

Affärsspelet *Theme Park* gav PlayStation-spelarna en grundläggande lektion i företagsekonomi. Alla som ägnade spelet lite tid vet hur kul det var när affärerna efter en veckas hårt slit började blomstra. Åkturerna kunde byggas större och större, korv- och hamburgerkioskerna blomstrade och den nöjeslystna publiken strömmade till med pengar som klirrade skönt i kassan. Problemet var bara att det var aningen svårt att sätta sig in i spelet, och även om man till slut förstod vitsen med det hela, så kändes det lite grann som att göra läxor. Inför uppföljaren har vi talat med producenten Simon Harris för att få reda på lite mer om det kommande *Theme Park World*.

Vad går *Theme Park World* ut på?

Theme Park World går ut på att man ska skapa sitt eget nöjesfält, och sen leka med det och förbättra det. När man väl har kommit över de första svårigheterna och fått igång rörelsen gäller det att underhålla verksamheten. Sammanlagt finns det fyra olika teman och åtta nivåer att spela på, där målet även är att samla på sig så många guldbiljetter som möjligt.

Hur skiller sig det här spelet från det första?

Skillnaderna är hur många som helst. Det första PlayStation-spelet var bara en kopia av PC-versionen med en mus. När vi gjorde *Theme Park World* tänkte vi över huvudtaget inte PC, utan koncentrerade oss istället på att försöka lista ut vad som behövde göras för att det skulle bli ett så roligt PlayStation-spel som möjligt.

Personligen anser jag att det vi har gjort är det allra mest innovativa spelet i den här genren.

Den mest synbara skillnaden mellan originalet och *Theme Park World* är grafiken. I det första spelet använde vi oss av ett sprite-system, men nu har vi gått över till helt och hållet tredimensionell grafik med en kamera som kan rotera i 360°. Dessutom kan man byta till ett subjektivt perspektiv och gå runt och prova de olika attraktionerna.

När det sedan kom till spelbarheten var vi tvungna att anstränga oss riktigt ordentligt. Det första spelet var kom plicerat och lite lustigt presenterat. Visserligen ville vi inte förföra dess djup men vi strävar de ändå efter att göra det lite lättare. Till att göra [illegible] roligare har vi även tagit bort vissa tråkiga inslag som aktiemarknaden och beställningskravet.

Berätta lite om spelkontrollen.

Vi har övergivit idén med pekare. Det nya systemet bygger på något som vi kallar gizmo. Det ser ut ungefär som en mobiltelefon och finns hela tiden nere i bildskärmens hörn medan man spelar.

Gizmo har fyra knappar som är placerade på samma sätt som de på handkontrollen. Varje gång man trycker på en knapp på handkontrollen aktiveras motsvarande knapp på gizmo. Om man till exempel vill åka en attraktion trycker man på knappen som öppnar menyn som man handlar i. Knapparna på gizmon aktiveras sedan och man kan antingen ångra sig eller göra slag i saken.

Förutom gizmo innehåller spelet även en rådgivare som tipsar en om små saker under spelets gång. Tanken är att man aldrig ska behöva läsa instruktionsboken. Med styrkorset eller den analoga styrspaken scrollar man runt i parken eller väljer mellan olika alternativ i menyerna.

Kan den här typen av spel verkligen erbjuda lika mycket action som exempelvis ett racing-spel eller ett beat 'em up?

Jag tror faktiskt det. *Theme Park World* fungerar på två olika sätt. Om man vill kan man enbart roa sig med de olika attraktionerna. Spelet innehåller allt från gummidinosaurier till berg-och-dalbanor. Är man mer av en tänkare i sitt spelsätt kan man ta i tu med affärerna. Och då krävs

[ ] Det nya kontrollsystemet bygger på någonting som kallas gizmo. När synlig som den mobiltelefonliknande saken i det vänstra hörnet.

[ ] Så här långt ser det ut som om Theme-koncepetet håller på att förändras lite grann. [ ] Hmm...Undrar om den nya berg- och dalbanan håller.

[2–3] När man tycker att det blir för mycket arbete är det bara att släppa allt och ge sig i kast med attraktionerna.
[4] Alias vår favoritattraktion – vattenrutschbanan.

det genast att man både kan förvalta pengar och planera. Och eftersom det finns åtta nivåer med olika attraktioner finns det mycket att se.

Innehåller spelet någonting helt nytt?

Jämfört med *Theme Park* är allt nytt. Om du syftar på alla PlayStation-spel blir nog svaret förekomsten av två olika spelsätt. Till och med i början av teststadiet visade det sig att många spelade på helt individuella vis. Vissa människor var väldigt organiserade medan andra struntade i den affärsmässiga biten och uteslutande gick in för att roa sig. På sätt och vis var det som ett personlighetstest.

Vad är det som drar i det här spelet?

Utvecklingen och de nya sakerna i spelet. När man börjar finns det bara plats för ett nöjesfält, men man kan genast se två broar som leder till andra öar. Medan man sköter sitt nöjesfält blir man belönad med guldbiljetter för olika saker som exempelvis att man har haft 1000 besökare eller att man har börjat med avfallssortering. Med dessa guldbiljetter kan man antingen köpa nya saker eller öppna broarna till de andra öarna där nya affärsmöjligheter väntar. Fast precis som i det första spelet känner man hela tiden att man kan göra sitt nöjesfält lite roligare innan man lämnar det.

Finns det några minispel?

Ja, det kommer att finnas minispel. Och till skillnad från många andra kommer dessa faktiskt att ha betydelse för spelets utveckling. Mer vill jag inte avslöja, men vi kommer definitivt att satsa på PocketStation.

Berätta en hemlighet om spelet som ingen annan känner till!

Hmm... okej. I ett av minispelen kommer man att kunna köra go-kart.

Namn: Simon Harris

Bolag: Bullfrog

Titel: Producent

Arbetsbeskrivning:
Ingen vet väl egentligen vad en producent sysslar med... Nej, faktum är att jag är ansvarig för skapandet av och arbetet med *Theme Park*-satsningen på konsoler. Eftersom det började som ett PC-spel finns det massor av saker som ska justeras. Till min hjälp har jag en kille som heter Andy Nuttall. Andy har hand om den mer dagliga kontakten med programmeringsteamet och vår webbsida.

Spelhistoria:
Megarace, Dragon Lore och *Commander Blood* till PC och *Supersonic Racers* till PlayStation. Nånstans ligger även något som kallas *Teddy*-serien och skräpar.

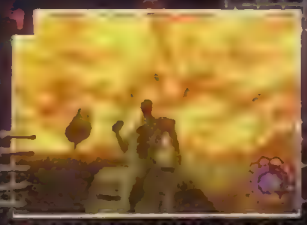
Influenser:
Originalspelen, främst *Theme Park* och *Theme Hospital*. I Europa finns det nästan ingenting som liknar dessa. Däremot är det en stor genre i Japan. Våra konkurrenter där heter *Convenience Store Simulator 2* och *Let's Make a School*.

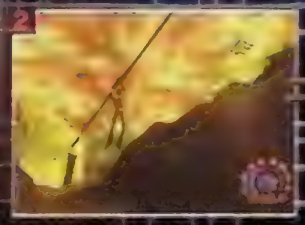
Favoritspel:
Till PlayStation är det *Final Fantasy Tactics*. Jag spelade det i månader. Square borde verkligen ha släppt det i Europa.

Några av besökarna, redo för lite skoj. Men varför ser de så oroliga ut?

Shadowman

Gör plats för Mike Leroi – även känd som Shadowman, en ny favorit bland alla demoniska hjältar. Vi tar en tur till Knightsbridge, mitt i Londons stinkande hjärta för att kolla in *Shadowman*, Acclaims senaste thriller. Välkommen in i mörkret...





1 Skyttekungen Mike Leroi hade läget under kontroll, men så skiftade vädret. 2 Mike känner sig hängig.

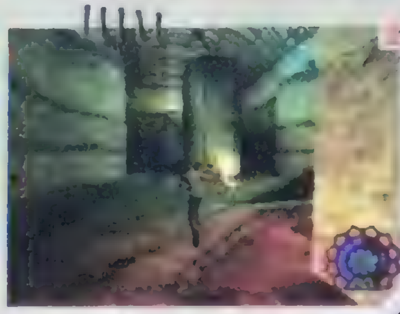
Om bara Harrods alla besökare visste vad som döljer sig i det till synes oskyldiga huset tvärs över gatan. Där inne sitter två män vid ett bord i ett mörkt rum och diskuterar ett nytt spel som innehåller voodoo, massmord och andra mycket, mycket värre saker...

– Du byggde upp väggarnas ytor med hjälp av VAD? utbrister vi.

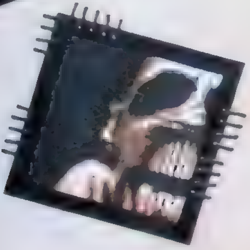
– Bitar av död hud, svarar mannen mitt emot med ett otäckt leende. Jösses, den här killen menar allvar.

Vi är här för att ta en titt på *Shadowman*, ett kombinerat shoot 'em up- och 3D-äventyrsspel som är under utveckling. Guy Miller, formgivare och idéspruta hos Iguana, är vår guide. Föreställ dig att när du dör, så hamnar du inte i himlen eller helvetet. Istället hamnar du i limbo på ett ställe kallat Deadside tillsammans med alla andra som någonsin har dött. Miljarder. Grejen är att istället för att få uppleva glada återföreningar med sedan länge bortgångna släktingar och vänner, får du ditt minne utraderat. Du är fast där, rädd och utan att veta var du hör hemma eller vad du ska göra.

Detta händer en viss Mike Leroi, en collegestudent som hamnar i koma, han är varken död eller levande, utan dömd till att inta omkring tills hans kropp bestämmer sig för om den vill leva eller inte. Medan han håller till på motell Deadside dyker en voodooprästinna upp och tvingar Mike att bli *Shadowman* – hennes personlige beskyddare mot ondskans makter.



[1–2] De olika omgivningarnas atmosfär är minst sagt påträngande. [3] Närma dig den fula killen på trapporna med största försiktighet.



Så långt är allt bra. Problemet är bara det att i Deadside ligger även The Asylum (sinnessjukhuset), ett skyskrapbygge som där alla de fasligaste andarna bodde inspärrade. Massmördartyperna, alltså. Men någonstans djupt inne i The Asylum lurar Legion, en demon som håller på att samla ihop fem av de absolut värsta mördarna, och tillsammans planerar de att ta över Liveside, där de levande bor. Det är förstås här Mike kommer in. Hans uppgift blir att spåra upp mördarna och göra slut på dem innan de kan sätta sin plan i verket.

Man kan undra var i hela friden spelets skapare fick den här makabra idén ifrån?

– På ett av kontoren på det förra företaget jag jobbade på hängde Bruegels målning Triumph of Death, berättar Guy, och jag satt där och undrade vad för slags människor som bodde därinne. Då fick jag idén till den här historien.

Och det stora intresset för mord?

– Vi forskade i ämnet en hel del. En del av de där böckerna om seriemördare nämner en del grejor man inte vill känna till!

Visuellt ser spelet väldigt läckert ut. Liksom så många av de andra, stora titlarna just nu pressar det PlayStations kapacitet till sista blodsdroppen. Guy ger oss en fingervisning om spelets storlek:

– Man tar sig genom 19 nivåer och över fem olika områden för att plocka upp döda själar som ligger och skräpar överallt. Att samla på sig själar minskar skurkarnas krafter, men man ska hitta 120 stycken, och flera är väl gömda.

Hur är de här områdena uppbyggda?

– På ett väldigt smart sätt. Som Mike måste man spåra upp de fem seriemördarna, hitta ledtrådar, och arbeta sig fram mot deras värld. Mördarna är alla baserade på FBI:s profiler på riktiga seriemördare, och även om de inte är namngivna, kan man – om man har någon hum om seriemördare – känna igen spår av Jeffrey Dahmer och Ted Bundy.

Efter att ha sett stora delar av *Shadowman* slås vi av en tanke. Det är ganska våldsamt, eller hur, Guy?

– Tja... jo... men våldet snarare antyds än visas. Vi låter oss inspireras av film och försöker skapa spänning på samma sätt som Motorsågsmassakern gjorde – vad man föreställer sig är betydligt mer skrämmande än det man faktiskt ser.

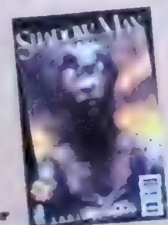
Det har han rätt i. Det är mycket skrämmande, men också väldigt djupt och genomtänkt. Det märks på sättet man måste samla ett visst antal själar för att kunna ta sig till nästa område, på sättet spelen-i-spelet flyter in i handlingen, och på den påträngande spänning som skapas av omgivningarna.

Men det kan väl ändå inte vara SÅ otäckt? Jo, det kan det. PSM ser på när Mike går omkring i ett svagt upplyst kvarter i New York på jakt efter ett psykopa-

Som Mike måste man spåra upp de fem seriemördarna, hitta ledtrådar, och arbeta sig fram mot deras värld. Mördarna är alla baserade på riktiga seriemördare

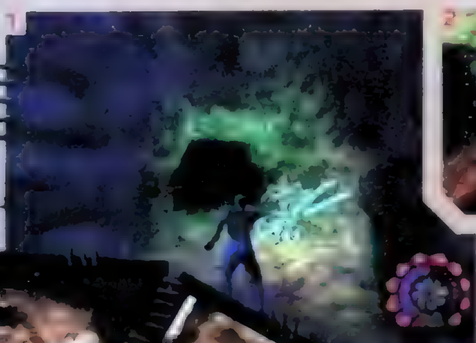
TECKNAD SERIEMÖRDARE

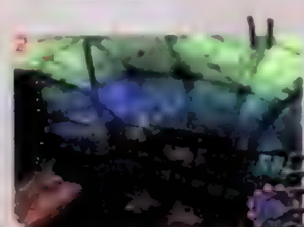
Shadowman är löst baserat på Garth Ennis' och Ashley Woods serietidning från förlaget Valiant. *Shadowman* har en utpräglat vuxen karaktär med ultravåld, hämnd och seriemördande, allt spetsat med lite voodoo.



Den omtänksamme, artige morsgrisen och litteraturvetaren Mike Leroi är på väg hem från college tillsammans med sin familj, när deras bil vurpar och han förlorar båda föräldrarna och sin lillebror. Han ligger i koma i ett år och irrar omkring i Deadside (där alla hamnar när de kolat) tills han hittas och utnyttjas av voodooprästinnan Nettie. Snäll som hon är tvingar hon in en skuggmask i Mikes bröstkorg, vilket förvandlar honom till Shadowman, hennes beskyddare mot de dödas armé.

När Mike återvänder till verkligheten har han ingen aning om vem han är eller varifrån han kommer, han vet bara att han är en ytterst skicklig mördare. Detta leder till hinkvis med blod och massor av strider mot mörkrets makter. Inte alltför tillbakalutad läsning, alltså.





[1] Visa ingen nåd mot monstren du möter på din resa genom helvetet. [2] Gå över den här bron när du väl kommer hit.

[illegible] som ser ut att ha fått sparken från När han men tystnar. Han passerar liket av en flicka som sitter fastbunden på en stol med flugor surrande omkring sig, [illegible] en handspelare oavbrutet upprepar "We are Legion. We are many..." Mike går in i ett rum vars tak rasat in så att vatten droppar ner och bildar pölar på golvet. Kameran zoomar långsamt in något som befinner sig bland skuggorna i taket. Men just då kastar sig naturligtvis detta något ner på oss och orsakar allvarliga kroppsskador på ett sätt som får oss att hicka till. Vi behöver knappast tillägga att vi hoppade ur skorna.

Det är svårt att undvika paralleller till filmen Seven, och spelet har tveklöst filmiska kvaliteter. Guy instämmer.

– Vad vi försöker göra här är att vidga spelets gränser och göra det till en mer filmisk upplevelse. Att göra det lite mer vuxet, så att säga. Detta innebär att vi använder oss av en historia, ett manus, och skådespelare som verkligen kan ge karaktärerna lika mycket kött på benen som i en riktig film. Skillnaden är bara den att den här filmen varar i över 70 timmar.

Både miljöer och själva spelandet bidrar till *Shadowmans* atmosfär, vilken skiftar över de fem områdena. I ett område löser man komplicerade pussel i The Asylum, i ett annat simmar man genom en labyrint i Londons avloppssystem. Att ta sig till andra områden innebär eldstrider av enorma proportioner – till och med hundarna är det ett helsike att ta kål på.

Den antagligen kusligaste nivån vi fick se utspelar sig i en nedlagd tunnelbanestation. *Tomb Raider 3* hade en liknande miljö, men där kände man sig inte lika instängd, rädslan över att vara nästan helt ensam därnere var inte lika påtaglig. Att vara instängd på Down Streets T-banestation (en verklig station som stängdes för åratal sedan) i *Shadowman* gör att man hela tiden känner en krypande skräck medan man går längs fuktiga korridorer och väntar på att något ska kasta sig över en. Spänningen är äkta.

– Javisst, säger Guy. För att uppnå den realismen var vi tvungna att ta oss ner där i mörkret, vilket var...

Spöklikt?

– Spöklikt är ett ord man kan använda, men det gör inte riktigt upplevelsen rättvisa.

Som det ser ut nu verkar det som om vi kommer att få vara med om några nyheter som kommer att förnya hela 3D äventyrsgenren. Från småsaker, som att man kan cirkulera runt fienden medan man skjuter och att man kan skjuta från vattnet, vilket helt enkelt är praktiskt. De här inslagen ger en vink om att någon har suttit ner och analyserat alla brister i andra 3D-äventyr, som *Tomb Raider*. Men detta är inte förvånande, eftersom Guy arbetade på Cores flaggskepp.

[1–2] I Deadside kommer man att stå öga mot öga med... otäcka saker.

Han har också stoppat in några nya idéer.

– Alla kontrollpunkter är ganska innovativa. När man rusar omkring i nivåerna och kommer in i vissa rum, dyker det upp en teddybjörn som markerar att man kan spara eller hoppa till en annan del av världen.

Ursäkta, sa du teddybjörn? Ett gosedjur?

– Ja, det är en gammal sliten leksak som tillhört Mikes bror. Den är hans enda länk till sitt förflutna, och jag antar att den fungerar som en sorts maskot för honom.

Vi är fortfarande skeptiska, men Guy visar ett ställe med björnen. En spöklik vision av en smutsig björn dyker upp och tar upp det mesta av bilden. Otroligt nog ser det kusligt ut och inte larvigt, vilket antagligen är ett tecken på hur vi alla sugits in i *Shadowman*. Och spelet är inte ens färdigt än.

Vad vi försöker göra är att vidga spelets gränser och göra det till en mer filmliknande upplevelse. Att göra det lite mer vuxet, så att säga. Skillnaden är att den här filmen varar i över 70 timmar.

Efter mötet står vi åter ute på gatan. Solljuset befriar oss från mörkret och turisthavet får oss att tänka på annat än demoner. Kanske dags för en promenad i parken...

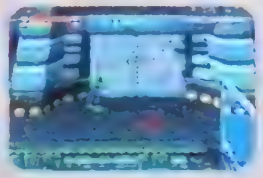
FRÅN SUPERHJÄLTE TILL TOFFELHJÄLTE

Var lugn. Shadowman kommer inte alls att bli som andra spel baserade på seriefigurer. Hoppas vi...

Iron Man

Iron Man vinner priset för långsammast laddningstider i världshistorien. Dessutom var det omöjligt att gå och skjuta samtidigt, vilket gjorde livet svårt för ett spel som utgav sig för att vara ett shoot 'em up.

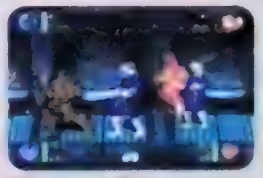
PSM:s betyg: 2/10



Incredible Hulk

Han var så arg att han kunde slå sig ut ur en papperspåse. Nästan, i varje fall. Att lunka omkring som den gröne bjässen var väl okej, men få spelare gillade grejen med "the sonic clap". Nej, förresten – spelet sålde dåligt för att det var skräp.

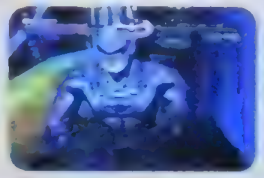
PSM:s betyg: 4/10



Fantastic Four

Snacka om misstedande varubeteckning. Visst, de var fyra. Men fantastiska? Fantastiskt usla, möjligtvis... Trots gästuppträdanden av Hulk och Iceman hamnade spelet direkt i reahögen.

PSM:s betyg: 4/10



Halvhyfsat försök att göra något av en filmlicens, snarare än seriefiguren, men det led ändå av att ha tagits fram för fort. Om en film går bra, varför inte slänga ihop ett spel och häva in lite mer stålar? Det funkar inte så, grabbar...

PSM:s betyg: 6/10

Silent Hill

Det börjar med en bilolycka, en försvunnen flicka och en öde stad. Hur det slutar beror på din slutledningsförmåga och vilja att överleva...

Sex, död och barndom. Det perfekta receptet på en bra skräckhistoria. Det är därför filmer som The Shining och Exorcisten är så genuint otäcka – de lyckas kombinera det oskyldiga med det erotiska och det vardagliga med det övernaturliga på ett helgjutet sätt.

Det är från skräckfilmer som dessa *Silent Hill* utgår. Det har lagt de värsta blodkaskaderna på is till förmån för atmosfär, psykologisk skräck och en story som kryper in i huvudet och skakar om.

Redan från start har berättelsen i *Silent Hill* huvudrollen. Det handlar om staden med samma namn, en eldsvåda som bröt ut där för sju år sedan, och om två barn, vår hjälte Harry Masons försvunna dotter Cheryl och den mystiska Alessa. Till en början är Masons uppdrag att hitta Cheryl, men snart inser han att han måste ta reda på vad stadens historia har med hans familj att göra för att kunna rädda henne.

Silent Hill strävar efter att hålla dig fast i mörkret mycket längre än *Resident Evil* gjorde. Sanningen uppenbarar sig med en mycket liten bit i taget och inte via långa, förklarande filmscener (man kan faktiskt spela klart spelet utan att någonsin få grepp om hela historien). Eftersom handlingen utspelas främst på mörka och skumma ställen, har man hela tiden en känsla av att det finns mer att utforska – och ofta är så även fallet, eftersom *Silent Hill* har fyra olika slut.

Ljus, eller snarare avsaknaden av detta, är vad som skiljer spelet från andra action-/äventyrsspel. De tillfällen då solen tittar fram eller en naken glödlampa flämtar till bland alla bleka monster är lätträknade. För det mesta inskränker sig allt ljus till att Harry låter ficklampans ljussken glida längs kusliga korridorer. Han kikar in i dimman och vet aldrig vad som kommer att uppenbara sig i det kompakta mörkret.

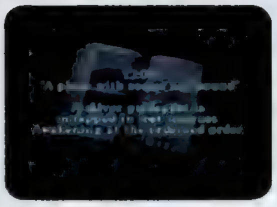
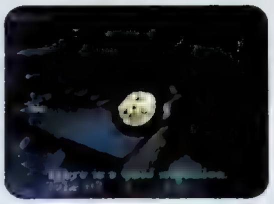
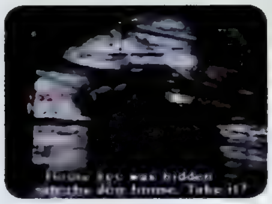
När *Silent Hills* innevånare väl kryper ut ur skuggorna visar de sig

[1] En stor och lila sak kommer uthoppande ur mörkret. [2] Den här killen har just käkat upp alla doftgranar på toaletten. [3] Den här fulingen reser sig inte mer. [4] Vem i hela friden bor i hundkojan?

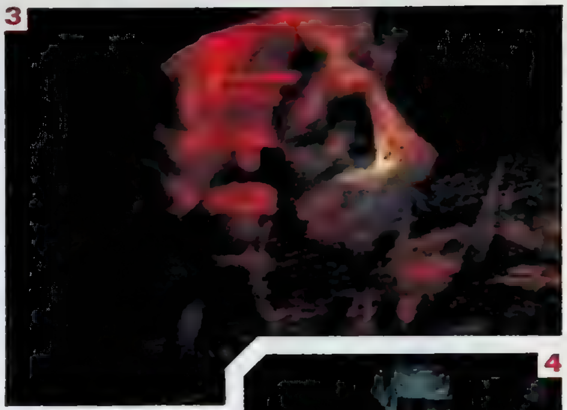
■ UTGIVARE:	**Konami**	■ DISTRIBUTÖR:	**Egmont**
■ UTVECKLARE:	**Konami**	■ SPELTYP:	**Skräck/action/äventyr**

FÖLJ LEDTRÅDARNA

För att få Cheryl tillbaka räcker det inte med att massakrera mörkrets makter, även om det kan anses lovvärt. För att hitta henne måste man följa en serie ledtrådar och lösa några pussel. Mycket av tiden går åt till att leta efter ledtrådar och prylar, samt förstås slåss med monster närhelst de dyker upp i ens väg.

Gåtor, nycklar och medaljonger: varför ändra på ett vinnande skräckkoncept?

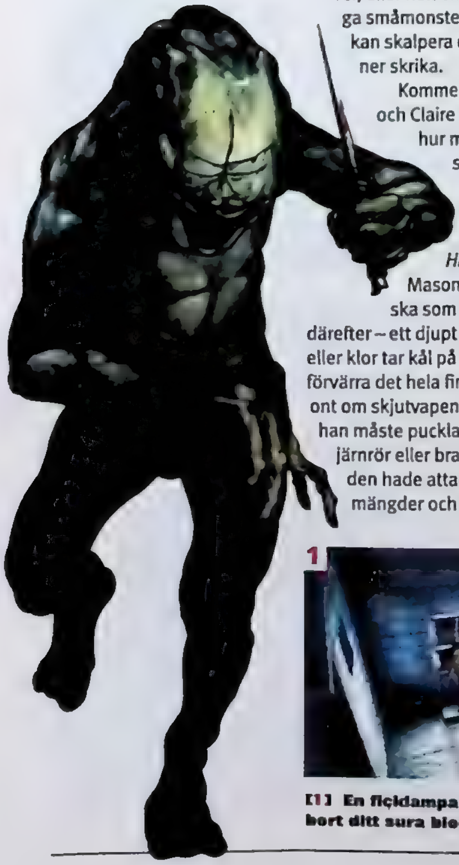
3


1

2

4

[1] Den här besten upptäckte dig på doften av dina svettiga händer. [2] Med bara en pistol är det här svårt. [3] Du har just blivit uppäten – av vad låter vi vara osagt. [4] En port med ett pussel.



vara en mindre skön syn – hudlösa spädbarn beväpnade med brödknivar, håriga monstrositeter som skäller som hundar innan de anfaller, onda sjuksköterskor, demoniska larver, eller helt enkelt bara hungriga småmonster med klor som kan skalpera en innan man hinner skrika.

Kommer ni ihåg hur Leon och Claire till synes tålde hur mycket zombiestryk som helst i *Resident Evil 2?* Sådan lyx hittar man inte i *Silent Hill.* Istället är Harry Mason en vanlig människa som bara pallar skador därefter – ett djupt hugg med kniv eller klor tar kål på honom. För att förvärra det hela finns det dessutom ont om skjutvapen, vilket innebär att han måste puckla på monstren med järnrör eller brandyxor. Om fienden hade attackerat i samma mängder och lika ofta som i *Resident Evil,* hade bristen på vapen varit frustrerande, men som det är nu ökar detta bara spänningen. Konami glömmer aldrig att de är ute efter att skrämmas med *Silent Hill,* och inte efter att höja spelarens blodtörst.

Precis som alla bra skräckfilmer utnyttjar *Silent Hill* ljud för att höja pulsen. Hotfulla morranden, högljutt oväsen och svaga, hamrande ljud kombinerat med de mörka interiörerna och dimmiga utomhusscenerna gör att man sitter som på nålar innan man ser så mycket som en zombiekackerlacka.

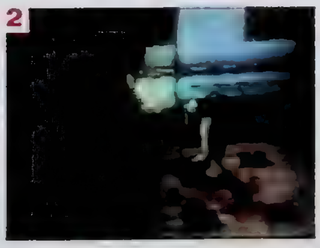
Dual Shock-kontrollen används på ett smart sätt och tillför detaljer som "Likkle Vibrating Bits", vilket gör att kontrollen skakar fortare och fortare i takt med Harrys hjärtslag.

Och så har vi musiken. Precis som i *Resident Evil* är musiken anpassad efter händelserna, men *Silent Hill* går ett steg längre på den punkten. Till stor del är musiken ganska tyst, men så blir volymen allt starkare tills den omänskliga fasan uppenbarar sig – och då är man redan vettskrämd.

I motsats till vad som tidigare sagts beräknas *Silent Hill* släppas under sensommaren till ett rimligt pris. Konami har också avslöjat att en Premium Pack-version är inplanerad, tveklöst laddad med extra skräckgodis.

Är det här bättre än *Resident?* Vi skulle nog snarare påstå att det är annorlunda. Läs vårt omdöme och spela den *stora* demon i nästa nummer!

1

2


[1] En ficklampa muntrar upp stämningen. [2]Skura, skura, skura bort ditt sura blod...

PSM KORT SAGT

● FÖRDELAR

- [illegible] spöklik atmosfär.
- Spännande historia att nysta upp.
- Fantastiska ljudeffekter.

● NACKDELAR

- Kameran kan förvirra.
- Vissa pussel har vi sett förut.
- Inget för den med [illegible].

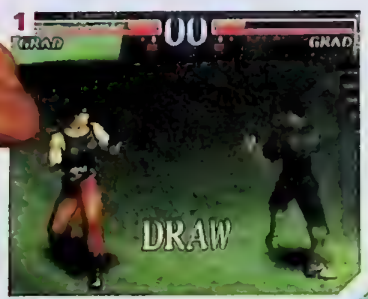
● VÅRT STALLTIPS

Genom att satsa på äventyr istället för action finns det risk att hamna som [illegible] *Resident Evil* [illegible]. De alternativa [illegible] kan förvirra en del, [illegible] (till skillnad från de i *Resident*) [illegible] viktiga detaljer i handlingen. Men även om *Silent Hill* har ungefär samma bas [illegible] det inte vara samma typ av spel. Det har en helt egen känsla och atmosfär – och det är väldigt snyggt.

Destrega

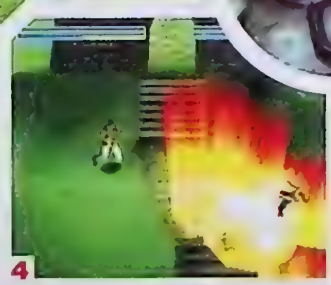
デストレーガ

Teamet bakom *Dynasty Warriors* har gjort ett nytt spel i samma stil. För deras egen skull hoppas vi att de har lärt sedan sist.



1

2



4

3

5

[1] Det borde inte vara tillåtet att döma lika i den här typen av spel. [2] Även du min Brutus... [3] Det här är en fulträff. [4–5] De här attackerna är mindre lyckade.

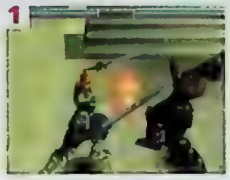
För ungefär 1000 år sedan, i en värld utan George Lucas, började Strega-folket att utveckla sin mentala styrka. Tyvärr spred sig kunskapen även till elaka personer och resultatet blev århundraden av inbördeskrig. Man kan tycka vad man vill om historien som sådan, men det är i alla fall en anledning till att börja öva upp snabbheten i fingrarna.

Den här gången har Omega Force vandrat ut i det förrädiska fantasyträsket och letat efter återanvändbara inslag från tidigare misslyckade försök, däribland deras eget *Dynasty Warriors*. Resultatet blev *Destrega*, ett beat 'em up med sprakande magi i fantasymiljö.

Jämfört med andra titlar i genren påminner spelet mest om *Toshinden*. Detta främst på grund av de magiska eldkulorna och de besynnerliga missilattackerna. Men till skillnad från *Toshinden* är man inte instängd på en liten arena, utan slåss istället på slottsgårdar, i skogar och i bergsmiljöer. Vidare innehåller *Destrega* tolv stycken karaktärer: Gradd, som bara är 18 år och fortfarande bor hos sin tant Hilda, Doyle och Reyus (far och son), nomaden Celia, den utseendefixerade Milena, vakten Anjie samt rebellerna Tieme och Couger får anses tillhöra den goda sidan. Skurkarna i spelet är Fahlma, fascistfånen Raone och den ondskefulle ledaren Zauber (han med de snygga stövlarna) samt naturligtvis den obligatoriske gubbstrutten i morgonrock, Rhozan. Under spelets gång presenteras varje karaktär i olika sekvenser, men om man vill går det bra att slåss med vem som helst redan från första början.

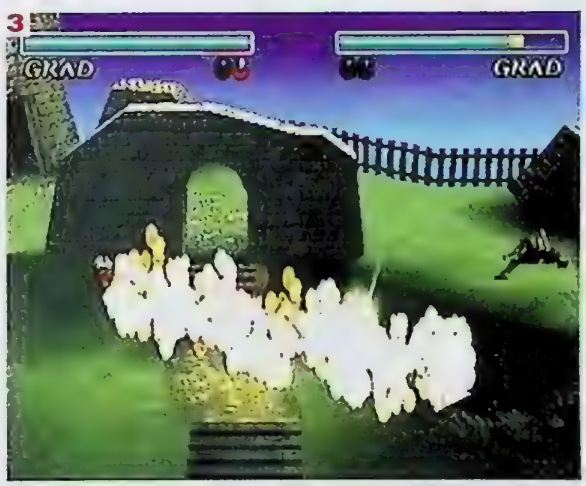
Vad beträffar spelkontrollen finns det inte så mycket att säga. Som vanligt gäller det bara att trycka

■ UTGIVARE:	SCEE	■ DISTRIBUTÖR:	Egmont
■ UTVECKLARE:	Omega Force	■ SPELTYP:	3D beat 'em up



[1] Tack för kaffet. [2] Det finns ingen anledning att ge sig in i sådana här närkamper.

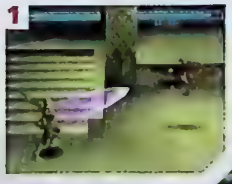
Destrega innehåller tolv stycken karaktärer. Kolla in Zaubers (längst till höger) outfit. Smakfull.

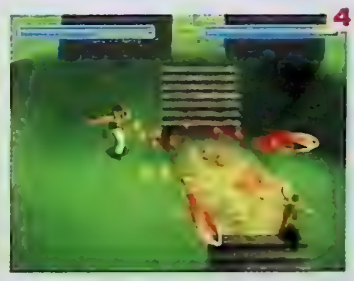


[1] Imponerande och effektivt. [2] På något sätt känns förutsättningarna inte riktigt rättvisa. [3] Och förödelsen var total...

på så många knappar som möjligt samtidigt som man drar styrkorset åt olika håll. Visserligen kan man förflytta sig runt i landskapet så att man kommer till olika nivåer, men när det blir dags att skjuta eldbollar är nämnda taktik överlägsen – oavsett var man befinner sig.

Destrega har inte fått något vidare mottagande i vare sig USA eller Japan. Många har klagat på att eldbollarna är alltför kraftfulla och att spelet därmed förlorar finess, eftersom det bara handlar om att få in sina magiattacker. Så trots att presentationen och effekterna till en början är väldigt lockande finns det nog all anledning att vara lite skeptisk inför den här releasen. Fast helt säker kan man ju aldrig vara. Så här inför milleniumskiftet kanske det är rätt att så gott som uteslutande satsa på pyroteknik.





[1] Kom tillbaka och försök igen! [2] Somliga lär sig aldrig. [3–4] Svettigt. Man kanske borde lära sig att parera eller ducka.

PSM KORT SAGT

FÖRDELAR

- Fått [illegible]
- [illegible]

NACKDELAR

- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]

VÅRT STALLTIPS

[illegible]

SMYGTITT

■ UTGIVARE: Infogrames ■ DISTRIBUTÖR: Bonniers
■ UTVECKLARE: Behaviour Interactive ■ SPELTYP: 3D-äventyr

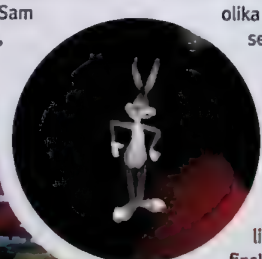
Den knasige kaninen med talfel i *Tillbaka till framtiden 4?*
Eller är det helt enkelt Michael J. Fox med stora öron och tänder?

Snurre Sprätt är en av populärkulturens mest välkända ikoner. Den grå gnagaren har funnits i över 50 år, knaprat på morötter och klarat sig bättre än de andra strykpojkarna han omger sig med. Och han håller igång än, främst därför att hans filmer är betydligt roligare och har djupare undertoner än till exempel Musse Piggs filmer.

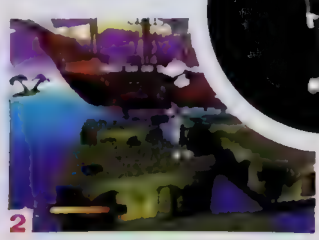
Men vad är det här för något? Tydligen går det ut på att när Snurre är på väg hem till sitt hål i Albuquerque, hittar han en tidsmaskin. Han hoppar in, startar den, och i nästa ögonblick är han fast i ett hål i tiden. En story vi har sett hundratals gånger i allt från H.G. Wells *Tidsmaskinen* till *Tillbaka till framtiden*. Med din hjälp ska Snurre försöka ta sig hem via en labyrint som spänner över flera dimensioner.

[1 — 4] Det här är vad Snurre måste gå igenom för att hitta några gyllene morötter...

Okej, men hur fungerar det då? Man får sex världar att utforska, som var och en domineras av en figur från de tecknade filmerna. Alltså får man kämpa mot Yosemite Sam på de karibiska öarna, eller mot Helmer Mudd i New Mexico på stenåldern. Bäst är det på medeltiden, när häxan Hazel vill stoppa ner vår hårige hjälte i sin gryta. Vi har spelat ett par nivåer, och det ser ganska uppfinningsrikt ut så här långt. Här finns massor av pussel att lösa och de är tillräckligt olika varandra för att intresset ska hållas uppe. Man måste också samla på guldmorötter (såklart) vilka öppnar tunnlar, samt klockor som ger en tillträde till nya världar.



Det är fortfarande lite ojämnt och behöver finslipas, men *Lost in Time* är färgsprakande, roligt och högst engagerande. Om Behaviour kan snygga till grafiken och kameravinklarna, lär det här kunna bli en hit som klättrar högt på försäljningslistorna.



[1] De vanliga prylarna från ACME dyker upp överallt.
[2] Välkommen ombord på Skylark.

PSM KORT SAGT

FÖRDELAR

- Alla de bästa figurerna är här – bäst av Hazel, Helmer Mudd och de andra.
- Samma känsla som en riktig tecknad film.
- Spelet har stort djup.

NACKDELAR

- Kameravinklarna är lite tveksamma.
- Svårighetsgraden är inte helt klar.
- Vissa saker fixas till så att saker och ting syns bättre.

VÅRT STALLTIPS

Eftersom riktiga tecknade filmer är otroligt populär underhållning, undrade vi hur pass bra Snurre skulle funka till PlayStation. Men eftersom att ha sett *Lost in Time* är vi lugnare nu. Det här känns riktigt bra både och tillräckligt mycket djup för att funka som ett riktigt spel; inte bara som en cynisk pryl att tjäna pengar på.

FORMULA 1

Här snackar vi antologi. Psygnosis officiella Formel 1-licens höll på att ta företaget ohotat över mållinjen. Det första *Formula 1*-spelet fick bra kritik och sålde i många exemplar. Uppföljaren axlade manteln och fortsatte att dra in pengar åt företaget. Sedan kom *Formula 1 '98* och saktade ner farten så att Sony kunde köra om. Men nu nalkas en ny säsong och naturligtvis är Psygnosis ute efter revansch. Till sin hjälp har man den här gången Studio 33, teamet bakom *Newman-Haas Racing*. Spelet beräknas vara färdigt för release i september men redan nu har vi tagit oss en titt på underverket för att se vad det kan prestera.

När vi frågade John White på Studio 33 vad han trodde att de skulle kunna tillföra Psygnosis koncept, svarade han att han hoppades på ett mer realistiskt spel. Som ett led i denna strävan har man bland annat programmerat smartare förare.

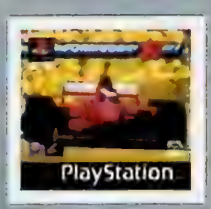
– När man sätter sig i sittbrunnen kommer man att märka att de andra förarna kör precis som i verkligheten. Schumacher kör väldigt aggressivt, medan McLaren-killarna är mer strategiska och ofta kör in i depå, berättar Ralph Hemeyhough, projektansvarig på *F1 '99*.

Formula 1 var bra och *Formula 1 '97* var ännu bättre. *Formula 1 '98* höll däremot inte riktigt måttet. Nu satsar Psygnosis på att återupprätta sitt flaggskepps rykte. Vi tar och avlägger en visit hos utvecklarna på Studio 33.

EN TITT I BACKSPEGELN

Formula 1

Originalet, men inte det bästa spelet i serien. För allra första gången fick man känna på hur kul det faktiskt kan vara att kunna bromsa.



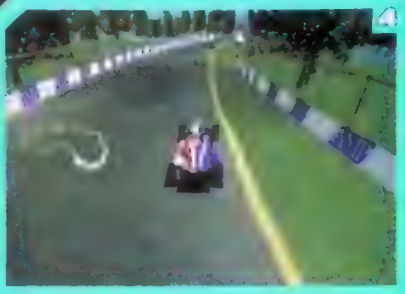
Formula 1 '97

Uppföljaren hade vissa svagheter men dessa kompenserades med fin grafik och korrekta uppgifter. Fortfarande ett bra spel.

Formula 1 '98

Sämre än sina föregångare. Till skillnad från de två tidigare spelen saknades körkänsla och det var svårt att lära sig leva med.

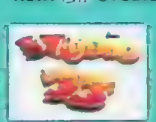
[1] Ur vägen! Jag har ett lopp att vinna!
[2] Även om det finns likheter med *Formula 1 '98* kommer *Formula 1 '99* att vara ett betydligt mer finputsat spel.
[3/4] Som vanligt går det att se loppen ur flera olika perspektiv.



VI TÄNKER VÄNTA TILLS ALLRA SISTA STUND FÖR ATT FÖRSÄKRA OSS OM ATT VI INTE MISSAR NÅGRA NYHETER, BERÄTTAR GRAFIKERN DARRYL GALLAGHER.

[1] Tack vare reprisen kan man studera loppet i efterhand och gå igenom fel som man gjorde.
[2] Gasen i botten bara!

KORT OM STUDIO 33



Studio 33 bildades för två och ett halvt år sedan. På den korta tiden har de redan hunnit slå igenom med *Newman-Haas Racing*. Dessutom håller de på med ett hemligt projekt som vi dessvärre inte kan avslöja någonting om.
John White säger att hans företag satsar på att bli den bästa racingtillverkaren. Tidigare ägde Psygnosis tio procent av Studio 33, men nu ägs den delen istället av Sony. Vilket på många sätt är bra.
– Sony är väldigt duktiga på marknadsföring och vi kan lära av dem, säger John
I början bestod Studio 33 av endast två personer men idag arbetar inte mindre än 30 personer där. Och fler lär det bli, eftersom företaget hela tiden letar efter nya begåvningar.

[...] Tanken är att förarna i spelet ska ha samma egenskaper som de har i verkligen. Det gäller alltså att se upp så att inte den fule Schumacher slinker förbi på insidan.

våra misstankar.

– Det finns tillräckligt med flexibilitet i motorn för att tillåta de här lösningarna, och de är redan nu något bättre än perfekta. Oavsett om man gillar arkadlik racing eller

[illegible] Det är svårt att säga [illegible] Men det är [illegible] Det är [illegible] Det är [illegible]

Nu betalar vi 50% mer för dina spel

se neden

WWW.SPE

	nytt/ beg.	vi köper	
4-4-2 Soccer	399	350	150
Actua Golf	199	150	50
Actua Golf 2	399	350	150
Actua Golf 3	399	350	150
Actua Ice Hockey	349	300	125
Actua Ice Hockey 2	379	300	125
Actua Pool	399	350	150
Actua Soccer	249	100	25
Actua Soccer 2	349	300	125
Actua Soccer 3	399	350	150
Actua S Club Edition	449	100	25
Actua Tennis	399	350	150
Adidas Soccer	249	100	25
Adidas P. Soccer '97	199	50	25
Adidas P. Soccer '98	449	400	175
Agent Armstrong	449	350	150
Agile Warrior F-117	199	150	50
Air Combat	249	150	50
Air Combat 2	399	300	125
Air Race	449	400	175
AIV Evolution Global	399	200	75
Akuji	449	400	175
Alien Trilogy	249	200	75
Allied General	449	400	175
All Star Tennis	449	400	175
Alone Dark-Jack Is B.	349	200	75
Alundra	449	150	50
Andretti Racing	299	250	100
Ape Escape	429	350	150
Apocalypse	429	350	150
Aquanauts Holiday	399	150	50
Area 51	449	250	100
Ark of Time	299	250	100
Armored Core	399	350	150
Assault	429	350	150
Assault Rigs	149	100	25
Asterix	449	400	175
Atari Greatest Hits	449	400	175
Attack of Saucerman	399	350	175
Auto Destruct	399	300	125
Ayrton Senna Kart	399	350	150
Ayrton Senna Kart 2	449	400	175
Azure Dreams	499	400	175
Baby Universe	399	350	150
Ballblazer Champ.	299	250	100
Batman Forever	399	350	150
Batman & Robin	299	250	100
Battle Sports	199	150	50
Battle Station	299	250	100
Beast Wars	199	100	25
Bedlam	199	100	25
Big Air	399	350	150
Big Hurt Baseball	399	350	150
Black Dawn	199	150	50
Blam! Machinehead	299	250	100
Blast Chamber	149	100	25
Blasto	399	350	150
Blast Radius	449	400	175
Blaze & Blade	449	400	175
Blazing Dragons	299	200	75
Bloodlines	399	350	150
Bloody Roar	249	200	75
Bloody Roar 2	449	400	175
B-Movie	199	150	50
Bomberm. F. Racing	429	350	150
Bomberman Hero	399	350	150
Bomberman World	449	400	175
Brahma Force	449	250	100
Break Point Tennis	199	150	50
Breath of Fire 3	449	400	175
Broken Helix	199	150	50
Broken Sword	399	300	125
Broken Sword 2	449	350	150
Bugs Bunny	449	400	175
Brunswick Bowling	449	400	175
Bubble Bobble	399	350	150
Bubsy 3D	449	200	75
Bugriders			
Bugs Life	399	350	150
Burning Road	299	200	75
Bushido Blade	399	200	75
Bust a Groove	399	350	150
Bust a Move 2	249	200	75
Bust a Move 3	299	250	100
Bust a Move 4	449	400	175
C3 Racing	449	400	175
Cardinal Syn	449	400	175
Carmageddon	449	400	175
Carnage Heart	199	150	50
Cart World Series (IC)	449	400	175
Casper	399	300	125
Castlevania	299	250	100
Castrol H. Superbike	449	400	175
C.H.Superbike Champ.	449	400	175
Caesars Palace	449	400	175
Cheesy	349	250	100
Chessmaster 3D	399	350	150
Chill	199	150	50
Chronicles of Sword	449	150	50
Circuit Breakers	199	150	50
City of Lost Children	299	250	100
Civilization 2	449	400	175
Clock Tower	449	250	100
Colin McRae Rally	449	400	175
Colony Wars	449	150	50
Colony Wars-Veng..	479	400	175
Command & Conquer	249	150	50
Constructor	449	400	175
Contra	299	100	25
Cool Boarders	449	200	75
Cool Boarders 2	249	200	75
Cool Boarders 3	399	350	150
Cool Boarders 3+Cd C.	449	400	175
Croc 2 (10 juni)	429	350	150
Couner Crisis	399	350	150
Crash Bandicoot	249	200	75
Crash Bandicoot 2	249	200	75
Crash Bandicoot 3	449	400	175
Crime Killer	299	250	100
Critical Depth	99	50	25
Criticom	299	150	50
Croc	249	200	75
Croc 2	449	400	175
Crow - City of Angels	449	150	50
Crusader No Remorse	199	150	50
Crypt Killer	199	150	50
Cyberia	149	50	25
Cybersled	399	200	75
Cyberspeed	149	100	25
D	349	200	75
Dark Forces	399	300	125
Darklight Conflict	149	100	25
Dark Omen	299	250	100
Darkstalkers	479	400	175
Darkstalkers 3	449	400	175
Davis Cup Tennis	299	200	75
Dead Ball Zone	199	150	50
Dead or Alive	399	250	100
Deathtrap Dungeon	449	200	75
Defcon 5	299	100	25
Descent	149	50	25
Descent 2	299	100	25
Destruction Derby	249	100	25
Destruction Derby 2	249	200	75
Devil's Deception	449	400	175
Diablo	299	250	100
Die Hard Trilogy	249	200	75
Discworld	349	200	75
Discworld 2	449	300	125
Discworld Noir	449	400	175
Disruptor	199	150	50
Diver's Dream	429	350	150
Doom	249	200	75
Driver	429	350	150
Driver's Dream	449	400	175
Duke Nukem	299	250	100
Duke Nukem 2	449	400	175
Dynasty Warriors	299	150	50
Earthworm Jim 2	399	350	150
Einhänder	449	400	175
Eliminator	449	400	175
Epidemic	399	350	150
ESPN Extreme G.	399	350	150
ESPN Extreme G. 2	449	400	175
Everybody's Golf	449	400	175
Excalibur 2555 AD	449	100	25
Exhumed	449	150	50
Explosive Racing	449	400	175
Extreme Pinball	199	150	50
Extreme Snowbreak	299	250	100
Fade to Black	199	100	25
Fantastic Four	199	150	50
Felony 11-79	449	200	75
FIFA '96	249	50	25
FIFA '97	299	150	50
FIFA '98-Road to W.C	199	150	50
FIFA '99	449	400	175
Fifth Element	399	350	150
Fighting Force	299	250	100
Final Doom	249	200	75
Final Fantasy 7	249	200	75
Fire & Klawd	399	350	150
Fluid	399	350	150
Floating Runner	399	300	125
Formula 1	249	100	25
Formula 1 '97	299	200	75
Formula 1 '98	299	250	100
Formula Karts	299	250	100
Forsaken	299	100	25
Frenzy!	449	400	175
Frogger	399	350	150
Full Tilt Battle Pinball	449	400	175
Future C. LAPD 2100	429	350	150
Galaxian 3	399	250	100
Galaxy Fight	299	250	100
G-Darius	449	400	175
Gex	399	250	100
Gex 3D	449	400	175
Gex DeepCoverGecko	479	400	175
Ghost in the Shell	399	350	150
Global Domination	479	400	175
Goalstorm	199	150	50
Goast in the Shell	399	350	150
Golf Pro	399	350	150
G-Police	249	150	50
Grand Theft Auto	249	200	75
G.T.A Value Pack	429	350	150
Grand Theft London	249	200	75
Grandstream Saga	449	400	175
Gran Turismo	249	200	75
Grid Run	299	150	50
Guardians Crusade	449	400	175
Guilty gear	449	400	175
Gunship 2000	299	250	100
Hard Boiled	449	250	100
Hardcore 4x4	399	300	125
Hard Edge	449	350	150
Heart of Darkness	249	200	75
Heavens Gate	449	400	175
Heberekes Popoitto	399	300	125
Herc's Adventure	449	400	175
Herkules	249	200	75
Hexen	449	150	50
Hi-Octane	199	100	25
Hugo	399	350	150
Hyper Match Tennis	299	250	100
Impact Racing	299	100	25
Indy 500	449	400	175
In the Hunt	399	350	150
Incredible Hulk	399	150	50
Ice Hockey-NHL Fox	449	400	175
Independence Day	299	250	100
International Moto X	449	400	175
Int. S. Soccer Deluxe	449	300	125
Int. Super.Soccer Pro	249	100	25
Int Superstar S Pro '98	499	400	175
Iron & Blood	199	150	50
Ironman X/O	199	150	50
Iznogoud	449	300	125
Jersey Devil	299	250	100
Jet Rider	299	100	25
Jet Rider 2	399	350	150
Johnny Bazookatone	199	150	50
Jonah Lomu Rugby	449	400	175
Jumping Flash	199	150	50
Jumping Flash 2	299	150	50
Jupiter Strike	199	100	25
K1 Arena Fighters	449	350	150
Kagero Deception 2	449	400	175
Kensei - Sacred Fist	429	350	150
Kick Off	349	300	125
Kids Range	449	400	175
Killeak the Blood	299	100	25
Killer Time	449	400	175
Killing Zone	299	150	50
Kina-Mysteriet i Förb..	449	400	175
King of Fighters '95	449	400	175
King's Field	349	100	25
Kingsley	449	400	175
KKND	479	400	175
Klonoa	449	350	150
Knockout Kings	429	350	150
Konami Open Golf	399	300	125
Krazy Ivan	199	150	50
Kurushi	449	150	50
Kula World	399	350	150
Last Report	449	300	125
Legacy of Kain	399	100	25
Legacy of Kain-SoulR.	449	400	175
Legend	449	400	175
Lemmings 3D	399	200	75
Lemmings Collection	349	300	125
Lethal Enforcers 1+2	449	300	125
Life Force Tonka	449	150	50
Little Big Adventure	399	200	75
Live Wired	449	400	175
Loaded	249	150	50
Lomax	299	250	100
Lone Soldier	349	200	75
Lost Vikings 2	199	150	50
Lost World-Jurassic	399	200	75
Lucky Luke	299	250	100
Machine Hunter	449	400	175
Madden NFL '97	249	200	75
Madden NFL '98	299	250	100
Madden NFL '99	429	350	150
Magic Carpet	299	100	25
Magic :The Gathering	449	400	175
Marvel Super Heroes	449	400	175
Mass Destruction	399	250	100
Masters of Teräs Käsi	249	200	75
Match Day 3	449	400	175
Maximum Force	299	250	100
MDK	449	150	50
Mechwarrior 2	249	200	75
Medievil	399	250	100
Medievil + CD Case	449	400	175
Men in Black	399	350	150
Megaman 8	449	400	175
Megaman Legends	479	400	175
Megaman X3	449	300	125
Megaman X4	479	400	175
Metal Gear Solid	449	400	175
Mickey's Wild Adv.	249	200	75
Midnight Run	449	400	175
Micro Machines V3	249	200	75
Monaco G.P. Racing	449	400	175
Monopoly	399	350	150
Monkey Hero	399	350	150
Monster Trucks	449	300	125
Mortal Kombat-Sub Z.	299	250	100
Mortal Kombat Trilogy	249	200	75
Mortal Kombat 3	399	150	50
Moto Racer	249	200	75
Moto Racer 2	449	400	175
Motorhead	299	250	100
Motor Mash	449	400	175
Motortoon GP 2	399	200	75
Music	399	350	150
Myst	449	350	150
N20	449	150	50
Nagano W.Olymp.'98	299	150	50
Namco Museum 1	299	250	100
Namco Museum 2	399	350	150
Namco Museum 3	399	350	150
Namco Museum 4	399	350	150
Namco Museum 5	449	400	175
Nanotek Warriors	299	250	100
Nascar '98	299	250	100
Nascar '99	429	350	150
NBA Fastbreak '98	299	250	100
NBA In the Zone	349	100	25
NBA In the Zone 2	449	150	50
NBA In The Zone'98	449	400	175
NBA Jam Extreme	199	100	25
NBA Jam T.E	299	200	75
NBA Live '96	249	150	50
NBA Live '97	299	200	75

SÅ HÄR ENKELT KÖPER DU SPEL AV SPELIA PER POSTORDER

Besök vår webbsida: www.spelia.se
Här finner du senaste nyheterna, tävlingar auktioner & releaser..

..eller ring till vår spelkunniga personal, så hjälper dom dig med ditt spelköp..

..eller använd beställningskupongen som finns på nästa sida...

..eller faxa in beställnings-kupongen eller skriv en beställning själv.

SÅ HÄR ENKELT BYTER DU SPEL MED SPELIA PER POSTORDER

Se efter i listan under vi köper. Nu betalar vi 50% mer om du byter mot begagnade spel till samma system.

Ex. du får 262,50:- i inbyte för Tekken 3...175 +50% = 262,50
Byter du mot något nytt eller spel till andra system betalar vi 20% mer dvs. 175 +20% = 210

Ta fram spelet/spelen som du vill byta in hos SPELIA

Räkna ut värdet du får för dina spel. Skriv en lista på det du vill ha, ta gärna med reservtitlar om spelet/spelen är slut i lager. Ange om du vill ha nytt eller beg..

Skicka dina spel till:
SPELIA
Box 190 20
104 32 Stockholm

Obs! om du byter in för mer än du köper får du inte 20% mer på resterande.

Du får dina spel på posten inom 2-3 arbetsdagar.

SÅ HÄR ENKELT SÄLJER DU SPEL TILL SPELIA

Se efter i listan vad vi betalar för dina spel under rubriken vi köper.
Skicka in spelen, du får dina pengar inom 10 arbetsdagar.

Att tänka på när du KÖPER, BYTER & SÄLJER hos SPELIA per postorder.

- Skriv namn, adress, postnummer, telefonnummer & E-Post adress (om ni har en).
- Ange personnummer, -post -bankgironummer eller annat utbetalningssätt när du säljer spel.
- Är du under 16 år ? Då behöver vi din målsmans (mammas, pappas etc.) underskrift.

KÖPINFORMATION

- Våra inköpspriser gäller per postorder.
- Alla priser är inkl. moms.
- Postavgifter tillkommer med 55:-/brev & 105:-/paket
- Ej utlösta paket debiteras med 150:-
- 3 års garanti på nytt/1 års garanti beg. (lasermaskiner=1år)(lasermaskiner=6mån.)
- Priserna gäller t.om nästa nummer av Playstation Mag. eller t.om 17 Aug.1999.
- Vi reserverar oss för ev. prisändringar/tryckfel
- Paket tar normalt tre arbetsdagar innan de når dig

...eller kom in till någon av våra butiker (butikerna använder ett eget bytessystem)

Valhallavägen 36
Tekniska Högskolan
Mån-Fre 11^00-18^00
Lördag 11^00-15^00
Söndag stängt
Tel 08 - 150 600

Storforsplan 42
Farsta Centrum
Mån-Fre 10^00-19^00
Lördag 10^00-16^00
Söndag 12^00-16^00
Tel 08 - 93 85 00

Demontering av Multi X-Chip samt service av Playstation inkl. 3 månaders garanti 299:-

Verkstad: Valhallavägen 22 Tekniska Högskolan Tel 08 - 150 500

LIA .se

Besök SPELIAs nya multimediapalats
200 m² med spel i alla format..

PC DVD VIDEO

FarstaCentrum

3 ÅRS GARANTI PÅ NYTT
24 TIMMARS LEVERANS
1 ÅRS GARANTI PÅ BEG.

v.g se kopinfo rutan för garanti & leveransvillkor

Spel	nytt	beg.	vi köper
NBA Live '98	299	250	100
NBA Live '99	429	350	150
NBA Pro '98	449	400	175
NBA Pro '99	449	400	175
Need For Speed	249	200	75
Need for Speed 2	399	250	100
Need for Speed 3	399	350	150
Need for Speed R.C.	449	400	175
Newman Haas Racing	449	150	50
NFL Blitz	429	350	150
NFL Extreme	449	400	175
NFL Gameday	349	100	25
NFL Gameday '97	449	400	175
NFL Quarterback '97	199	150	50
NFL Quaterback C.'98	449	400	175
NFL Xtreme	449	400	175
NHL '97	199	50	25
NHL '98	399	200	75
NHL '99	449	400	175
NHL Breakaway '98	449	150	50
NHL Face Off	199	50	25
NHL Face Off '97	299	50	25
NHL Face Off '98	299	250	100
NHL Face off '99	399	350	150
NHL Powerplay	399	150	50
NHL Powerplay '98	299	250	100
Nightmare Creatures	449	200	125
Ninja	479	400	175
No One Stop Mr.Dom.	429	350	150
Novastorm	299	100	50
Nuclear Strike	199	150	50
O.D.T	479	400	175
Oddworld Abe Odess.	249	200	75
Oddworld Abe Exodus	449	400	175
Off Road Challange	449	400	175
Off World Interceptor	299	200	75
Olympic Games	399	250	100
Olympic Soccer	399	100	25
One	399	350	150
Only War	449	400	175
Onside Soccer	299	250	100
Overblood	199	100	25
Overboard!	449	250	100
Parappa the Rapper	399	150	50
Pax Corpus	399	300	125
Peak Performance	449	400	175
Penny Racers	449	350	150
Pete Sampras Tennis	399	350	150
Pet in TV	399	350	150
Pandemonium	249	200	75
Pandemonium 2	449	400	175
Panzer General	399	350	150
Perfect Assasin	449	400	175
Perfect Weapon	399	150	50
PGA '96	199	150	50
PGA '97	249	200	75
PGA '98	299	250	100
Phat Air Extreme S.	299	250	100
Philosoma	299	100	25
Pitball	199	100	25
Pitfall 3D	299	150	50

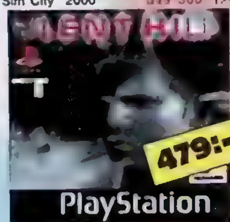
Spel	nytt	beg.	vi köper
Player Manager	449	350	150
Player Manager '99	479	400	175
Pocket Fighters	479	400	175
Po'Ed	399	150	50
Point Blank	399	350	150
Point Blank + pistol	799	650	300
Populus the Begining	429	350	150
Porsche Challenge	249	100	25
Powerboat Racing	299	250	100
Powermove Wrestling	399	250	100
Powerserve	299	100	25
Poy! Poy!	499	300	125
Poy! Poy! 2	429	350	150
Premier Manager '99	429	350	150
Primal Rage	299	250	100
Prime Goal	399	350	150
Prince Naseem Box.	449	400	175
Pro Board. (X-gamers)	399	350	150
Pro 18-World T.Golf	479	400	175
Pro Pinball	399	350	150
Pro Pinball Big Race	449	400	175
Pro Pinball-Timeshock	449	400	175
Project Overkill	399	350	150
Psybadeck	479	400	175
Psychic Detective	399	250	100
Psychic Force	299	250	100
Pulse	449	400	175
Puma Street Soccer	449	400	175
Rage Racer	249	150	50
Raging Skies	399	200	75
Raiden Project	399	250	100
Rally Cross	399	350	150
Rally Cross 2	399	350	150
Rampage World Tour	299	250	100
Rapid Reload	299	200	75
Rapid Racer	399	150	50
Rascal	299	150	50
Rat Attack	449	400	175
Raven Project	449	300	125
Rayman	249	200	75
Ray Storm	399	350	150
Ray Tracers	449	400	175
Real Bout Fatal Fury	399	350	150
Rebel Assault 2	449	200	75
Reboot	199	150	50
Red Alert : C&C 2	449	350	150
Red Alert Retaliation	449	400	175
Reloaded	399	150	50
Requiem	449	400	175
Resident Evil	249	200	75
Resident Evil Dir.Cut	449	300	125
Resident Evil 2	449	300	125
Retro	479	400	175
Return Fire	399	250	100
Revolution X	299	100	25
Ridge Racer	249	100	25
Ridge Racer Revol.	249	100	25
Ridge Racer Type 4	399	350	150
Riot	399	350	150
Rise 2 -Resurrection	149	100	25
Risk	399	350	150

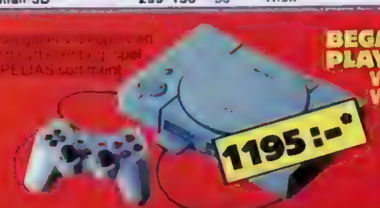
Spel	nytt	beg.	vi köper
Rival Schools	479	400	175
Riven - Myst 2	399	300	125
Road Rage	449	400	175
Road Rash	249	200	75
Road Rash 3D	299	250	100
Robopit	299	250	100
Robotron X	399	250	100
Rock & Roll Racing 2	449	400	175
Rosco McQueen	399	350	150
Rollcage	479	400	175
R-Types Collection	479	400	175
R-Type Delta	399	350	150
Rugrats	399	350	150
Running Wild	399	350	150
Rushdown	449	400	175
Ruud Gullit Striker	449	400	175
Saga Frontier	449	400	175
Samurai Showdown 3	449	400	175
San Francisco Rush	449	400	175
SCARS	399	350	150
Sentient	199	150	50
Sentinel Returns	479	450	200
Sesame Street	449	400	175
Shadow Gunner	399	350	150
Shadow Master	449	150	50
Shellshock	299	150	50
Shockwave Assault	199	100	25
Sim City 2000	399	300	125
Silent Hill	479	400	175
Skeleton Warriors	199	150	50
Skullmonkeys	449	250	100
Skull of Time	449	400	175
Slam & Jam	199	150	50
Slamscape	349	100	25
Small Soldiers	429	350	150
Smash Court Tennis	399	350	150
Snow Racer '98	299	250	100
Soccer '97	399	150	50
Soul Blade	199	150	50
Soviet Strike	249	100	25
Spacehulk V.O.T.B.A	199	150	50
Space Jam	299	150	50
Spawn the Eternal	399	350	150
Speedster	299	250	
100Spice World	249	200	75
Spider	399	250	100
Spot Goes Hollywood	399	200	75

Spel	nytt	beg.	vi köper
Sports Car GT	429	350	150
Spyro the Dragon	399	300	125
Spyro + CD Case	449	400	175
Starblade Alpha	199	100	25
Starfighter 3000	149	100	25
Starwinder	399	350	150
Star Gladiators	299	150	50
Star Wars Episode 1	449	400	175
Steel Harbinger	399	100	25
Steel Reign	299	250	100
Street Racer	299	250	100
Streetfight.Ex Plus	449	150	50
Streetfighter 2 -Movie	399	150	50
Streetfighter Alpha	299	250	100
Streetfighter Alpha 2	449	400	175
Streetfighter Alpha 3	479	400	175
Streetfighter Collect.	499	400	175
Streetfighter Coll.2	479	400	175
Street Skater	429	350	150
Strike Point	449	400	175
Striker '96	149	100	25
Suikoden	449	250	100
Super Pang Coll.	449	400	175
Super Puzz. Fighter 2	449	400	175
Supersonic Racers	299	250	100
Swagman	149	100	25
Syndicate Wars	299	150	50
Syphon Filter	429	350	150
Tai Fu	449	400	175
Tank Racer	449	400	175
Tekken	249	150	50
Tekken 2	249	150	50
Tekken 3	449	400	175

Spel	nytt	beg.	vi köper
Tempest X3	199	150	50
Tenchu	449	400	175
Tennis Arena	449	400	175
Ten Pin Alley	349	300	125
Test Drive 4	399	200	75
Test Drive 5	429	350	150
Test Drive -Off-Road	449	400	175
Test Drive 4x4	429	350	150
Tetris Plus	449	400	175
The Note	449	400	175
Theme Hospital	399	350	150
Theme Park	399	250	100
Thrill Kill	449	400	175
Thunderhawk 2	249	150	50
Tiger Shark	449	300	125
Tiger Woods '99	429	350	150
Tilt	299	250	100
Time Commando	199	150	50
Time Crisis	249	200	75
Titan Wars	399	300	125
Time Crisis + pistol	599	500	225
Time Crisis 2 (BOKA)	449	400	175
Tobal No.1	449	50	25
Toca Touring Cars	249	200	75
Toca Touring Cars 2	449	400	175
Tokyo Highway Battle	449	300	125
Tombi	399	350	150
Tomb Raider	249	200	75
Tomb Raider 2	249	200	75
Tomb Raider 3	449	400	175
Tommi Mäkinen Rally	449	400	175
Top Gun	399	300	125
Toshinden	249	100	25
Toshinden 2	199	150	50
Toshinden 3	399	350	150
Total Drivin'	299	200	75
Total Eclipse	99	50	25
Total NBA '96	349	50	25
Total NBA '97	449	100	25
Total NBA '98	399	350	150
Transport Tycoon	449	400	175
Trap Runner	449	400	175
Trash It	449	300	125
Track & Field	249	200	75
Treasures of the Deep	399	350	150
Triple P. Baseb.2000	429	350	150
True Pinball	249	200	75
TTT	449	400	175
Tunnel B1	99	50	25
Twisted Metal	399	300	125
Twisted Metal 2	449	400	175
UEFA Champ.League	479	400	175
Vandal Hearts	449	200	75
Victory Boxing JVC	399	200	75
Victory Boxing JVC 2	429	400	175
Viewpoint	199	150	50
Vigilante 8	449	350	150
Viper	449	300	125
Virtual Golf	199	150	50
Virtual Open Tennis	299	250	100
Virtual Pool	149	100	25

Spel	nytt	beg.	vi köper
Viva Football	479	400	175
VMX Racing	449	400	175
Viva fotball	479	400	175
V-Ball	449	400	175
V-Rally	249	200	75
V-Rally 2	449	400	175
VR Sports Baseb '97	449	400	175
VR Sports Baseb. '99	479	400	175
Wargames	449	400	175
War Gods	449	150	50
Warcraft 2	299	250	100
Warhammer	449	250	100
Warhawk	399	100	25
Warzone 2100	429	350	150
Wayne Gretzky H. '98	299	250	100
WCW vs the World	449	400	175
WCW Nitro	449	400	175
WCW / NWO Thunder	449	400	175
Whizz	399	250	100
Wild 9	449	400	175
Wild Arms	399	350	150
Wing Commander 3	299	100	25
Wing Commander 4	399	300	125
Wing Over	449	400	175
Williams Arcade Coll.	399	350	150
Wipeout	249	100	25
Wipeout 2097	249	150	50
World Cup Golf	199	100	25
World Cup '98	299	150	50
World L. Soccer '98	299	250	100
World L. Soccer '99	449	400	175
Worms	249	200	75
Wrecking Crew	449	400	175
Wrestlemania	299	150	50
VS	299	250	100
WWF in Your House	399	350	150
WWF Warzone	449	400	175
X2	399	350	150
X-Com	399	250	75
X-Com 2	399	300	125
X-Men	449	400	175
X-Men vs Streetfight.	479	400	175
Xevious 3D	399	350	150
Yo Yo Puzzlepark	429	350	150
Z	449	250	100
Zero Divide	299	100	25
Zero Divide 2	449	400	175



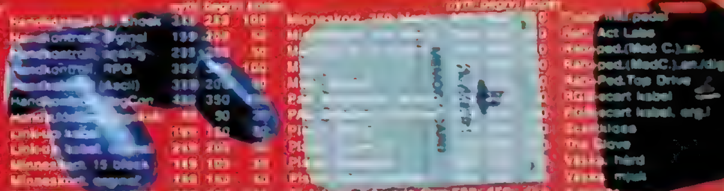


*Priset gäller vid köp av ett valfritt spel ur SPELIAS sortiment

BEGAGNAD PLAYSTATION
Vi Köper: 600:-
Vi Säljer: 900:-

Ny maskin inkl. [redacted] handkontroll kablar, demo-cd & 1 års garanti.

TILLBEHÖR:



Tillbehör	nytt	beg.	vi köper
Analog Joystick, Sony	699	[illegible]	200
Arkad Joystick (Ascii)	599	[illegible]	150
Arkad Joystick (Namco)	699	[illegible]	200
Antenn kabel	199	[illegible]	50
Antenn kabel [illegible]	249	[illegible]	75
AV-adapter	199	[illegible]	[illegible]
AV-kabel	149	[illegible]	[illegible]
CD Case	149	[illegible]	[illegible]
Fodral	25	[illegible]	[illegible]
Game Booster	449	[illegible]	150
Handkontroll [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Handkontroll D. Shock	[illegible]	250	100
Handkontroll digital	199	[illegible]	50
Handkontroll analog	299	[illegible]	50
Handkontroll RPG	399	[illegible]	100
Handkontroll (Ascii)	[illegible]	200	[illegible]
Handkontroll NegCon	[illegible]	350	[illegible]
[illegible]	[illegible]	90	[illegible]
Link-up kabel	[illegible]	150	50
Link-up kabel [illegible]	[illegible]	200	[illegible]
Minneskort, 15 block	149	100	[illegible]
Minneskort, original	[illegible]	150	50
Minneskort, [illegible] block	399	300	[illegible]
Minneskort, [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Pistol, Real Arcade Gun	599	450	150
Ratt m.pedal	499	400	[illegible]
Ratt Act Labs	999	800	[illegible]
Ratt+ped.(Med C.)...	699	550	[illegible]
Ratt+ped.(MedC.)...digi.	799	650	[illegible]
Ratt+Ped.Top Drive	899	750	[illegible]
RGB-scart kabel	199	150	[illegible]
RGB-scart kabel, orig.	499	350	[illegible]
Scartsladd	49	30	[illegible]
The Glove	649	500	[illegible]
Väska, hård	249	200	[illegible]
Väska, mjuk	[illegible]	[illegible]	[illegible]

P M 7-99

BESTÄLLNINGSKUPONG

Spel / Produkt	System	Pris
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		

Reservspel / produkt

Namn

Telefon

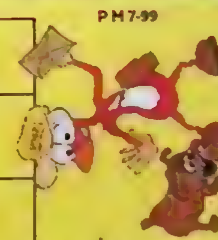
Adress

Postnr / ort

E-Postadress

Målsmans signatur om under 16 år

Vill du vara riktigt säker på att din beställning skall komma fram, kan du klippa ut och lägga kupongen i ett kuvert. Skriv sedan av svarspost-rutan på kuvertet eller klipp ut den och klistra på kuvertet. SPELIA betalar portot. Om du inte vill klippa i tidningen kan du kopiera kupongen eller faxa in den på tel. 08 - 150 700



Frankeras ej
SPELIA
betalar portot

SPELIA

Svarspost
121079300
110 19 Stockholm

Brev

EFTER ATT HA TRÖSKAT IGENOM MÅNADENS BREVSKÖRD GÖR VI EN JÄMFÖRELSE MELLAN PLAYSTATION 2 OCH DREAMCAST, SVARAR PÅ VARFÖR INTE *EHRGEIZ* KOMMER TILL EUROPA, PRATAR OM LINSER, FUSK OCH UPPFÖLJARE SAMT GER RAKA SVAR PÅ RAK KRITIK...

Chipp PSM!
Jag tackar för en kylig tidning.
● Kommer man att kunna spela PSX-spel på PSX 2?
● Vet ni i vilket format *MGS 2* släpps i?
● Vet ni om det kommer att produceras ett *Syphon Filter 2* eller ett *Silent Hill 2*?
● Kan ni inte berätta lite fakta om *Ehrgeiz*?

Liquid Snake JR.

● Visst. Det kommer att gå alldeles utmärkt.
● Konami har inga officiella planer på en riktig uppföljare till *Metal Gear Solid*. Men vi misstanker att den kommer till PlayStation 2.
● Eftersom ettorna just har släppts vet vi ingenting.
● Jodå. Cloud, Tifa, Yuffie och Sephiroth är fyra av de spelbara karaktärerna.

Hej PSM!
Till skillnad från många andra insändare så kan jag lite mer om TV-spel. Jag läser även Super Play där ni alltid säger hur opartiska ni är. Men om man läser båda blaskorna så har ni alltid skrivit att PSX är bättre än N64. Ni försa er!
Dessutom är nog många irriterade på ert innehåll i tidningen. Det märks tydligt att allt innehåll är hämtat från Official UK PlayStation Magazine, eftersom exempelvis *Psybadek* fick dåligt i PSM, men bra i er egen multiformat-inriktade tidning. Betygen passar inte oss eftersom engelsmän och svenskar har helt olika smak. I England gillar man till exempel fotboll mer än här.
Dessutom så tycker jag att ni åtminstone kan skriva vem som har skrivit artikeln istället för att bara sätta en PSX-logo i slutet. Att ni har så många läsare beror nog på demo-CD:n som man får med.
Snälla, besvara mig, jag vill gärna ha en vettig förklaring varför ni gör så här!

En besviken power-player

Super PLAY-redaktionen har ingenting med oss att göra, förutom att samma personer ansvarar för att båda tidningarna kommer ut. Våra åsikter har alltså ingenting med deras att göra. Däremot samarbetar vi med den engelska Official UK PlayStation Magazine. Det har aldrig varit någon hemlighet.
Hej PSM.
Jag har några frågor.
● Finns det koder till *Metal Gear Solid* och *Resident Evil 2*?
● Om man har många spel till PlayStation och många grejor, är det då lönt att köpa PlayStation 2?
● Till vilka spel kan man använda Arcade Gun och rumble-väst?
● Vad är bäst, PlayStation 2 eller Dreamcast?

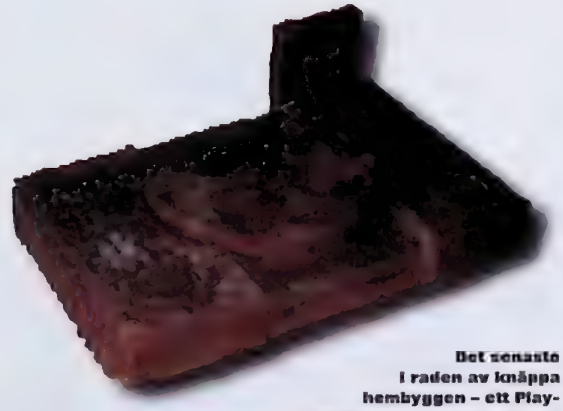
Robin

● Nej.
● Det är klart. PlayStation 2 kommer att bli 2000-talets TV-spel.
● Rumble-västen fungerar till de flesta, ljuspistolerna bara till de spel där man kan skjuta på skärmen.
● Vad tror du?!

Tjena PSM!
Jag läste nyss PSM 17, reportaget om PlayStation 2. I en av rutorna stod det att en journalist redan frågade om *Gran Turismo 3*. Tvåan har ju inte ens kommit än! Det är precis som när *Tekken 3* kom – då började man redan prata om en uppföljare. Så ni i Tokyo, ta och lugna ner er lite grann! Okej, nu har jag ett par frågor.
● Om man köper PlayStation 2, PAL-versionen, kan man köra japanska och amerikanska spel på den?
● När kommer *Resident Evil 3* ut?
● När kommer *Final Fantasy VIII*?
● Kommer det nån uppföljare till *Tomb Raider III*?
Ja, det var allt.

Ett stort Lara Croft Fan

● Nej.
● Det släpps i Japan i november. Hit kommer det nog först nästa år.
● I november.
● Japp. Ytterligare ett Laraspel släpps till PlayStation i vinter.



Det senaste i raden av knäppa hembyggen – ett PlayStation av choklad! Ack ja... livet blir bara bättre och bättre.

Hej PSM!!
Jag vill tacka för en jättebra tidning och hoppas att ni besvarar mina frågor.
●.Kommer er tidning ändras när PlayStation 2 släpps?
Ni börjar ju redan skriva om den.
● Varför släpps inte *Ehrgeiz* i Europa?
● Har SNK några planer på att släppa ett spel till PlayStation?

Twilight-man-strikes-back

● Vi kommer att skriva om allting som har med PlayStation att göra. Även den nya maskinen.
● För att Square är korkade.
● De har släppt många spel i Japan. Problemet är att de inte kommer hit.

Hej. Först vill jag tacka för en grymt bra tidning. Nu mina frågor:
● Kommer det en uppföljare till *C&C: Retaliation*?
● Om det kommer ett, när släpps det i Sverige?
● Vilket spel ska jag köpa, *Ridge Racer Type 4* eller *Gran Turismo*?
● Hur många *Street Fighter*-spel finns det?
● Kommer *Civilization 3* till PlayStation?

Mr PlayStationXXX

● Inte vad vi vet.
● Som sagt vet vi inte.
● Det är en smaksak.
Vi gillar nog fortfarande *GT* bättre.
● Alldeles för många.
● Nej.

Hej PSM!
Jag har en fråga:
Squares Racing Lagoon ska ju antagligen släppas i Europa. Vet ni när det kommer till Sverige?
Sen vill jag bara säga att det skulle vara ascoolt ifall ni hade någon spelplansch med i tidningen. För övrigt tycker jag att PSM är den bästa tidningen som finns!

Reiko

Racing Lagoon kommer inte till Sverige eller Europa. Knappast till USA heller. Vi ska fundera på det där med en spelposter.

Hej PSM. Tack för en bra tidning. Jag skulle vilja ställa några frågor:
● Jag har en Dual-shock kontroll hemma. Den har två spakar. Den vänstra spaken svänger man med. Men vad gör man med den andra?
● Vilket år gjorde ni det första numret av PSM?
● I PSM 17 frågade en person om det kommer någon uppföljare till *Worms*. Ni svarade att *Worms Armageddon* finns på PC och släpps snart till PlayStation. Ska inte *Worms 2* också komma till PlayStation?

Wormsfan

● Spela *Ape Escape* så får du se.
● 1998.
● Det är fortfarande inte bestämt.

Hej PSM,
Först vill jag tacka för en underbar tidning.
● När kommer *Star Wars Episode 1: The Phantom Menace* till PlayStation?
● Kommer det något *Metal Gear Solid 2*?
● Vilket borde jag köpa, *Metal Gear Solid* eller *Syphon Filter*? Vilket rekommenderar ni?
● Kan ni inte sätta ihop en tidning med massor av recensioner?

Solid Man

● I mitten av augusti.
● Som vi just skrev har vi ingen aning.
● *Metal Gear Solid* är mycket bättre.
● Kanske det.

Hej PSM.
Jag köpte *Metal Gear Solid* på grund av att ni gav det 10 av 10 möjliga i er i recension i PSM 14. När jag spelade det för första gången var det frustrerande men sen fick jag kläm på det. Men ju mer jag spelade desto tråkigare blev det, så jag orkade inte ens bry mig om att spela det färdigt. Sen dess har jag aldrig spelat det. Vad jag försöker säga är att jag skulle hellre spela *Rushdown* som fick 3 av 10 i samma nummer, än *Metal Gear Solid*.

Martin

Smaken är som baken, men...allvarligt talat Martin; antingen är det här ett otroligt dåligt skämt eller så har du hål i huvudet. Men eftersom du verkar ha smak för det sämsta av det sämsta, varför inte springa och köpa följande spel, som vi har valt ut speciellt för dig: *Spawn: The Eternal* (PSM 6, 4/10) *Wayne Gretzky's 3D Hockey '98* (PSM 6, 4/10) *Kick Off World* (PSM 6, 3/10) *Psybadek* (PSM 13, 4/10) *A Bug's Life* (PSM 15, 5/10) *Eliminator* (PSM 15, 5/10) *Pro Pinball: Big Race USA* (PSM 15, 3/10) *Pet in TV* (PSM 11, 5/10) *Actua Tennis* (PSM 11, 5/10) *The Fifth Element* (PSM 11, 4/10) *Nascar '99* (PSM 12, 5/10) *Atlantis* (PSM 12, 5/10) *Zero Divide 2* (PSM 12, 5/10) *San Francisco Rush* (PSM 10, 4/10),

BETYGSKALAN

10	Den gyllene tian utdelas bara till de perfekta PlayStation-spelen.
9	Ett lysande litet mästerverk. Rekommenderas till alla typer av spelare.
8	Väldigt bra. Ett måste för dem som verkligen gillar spelgenren.
7	Ett bra spel, som ändå inte är den där helt klockrena succén.
6	Godkänt, men med en del mindre bra sidor.
5	Medel. Kan uppskattas av vissa men bör testas först.
4	Underkänt på minst fyra flera punkter. Ingenting vi rekommenderar.
3	Ganska misslyckat. Möjligtvis värt att låna ett par dagar.
2	Riktigt dåligt. Försök att hitta någonting bättre i genren.
1	Uselt och därmed inte ens vart att provspela.
0	Glom direkt. Lyckligtvis har vi sluppit nolla något spel an så länge.

Spel Test

RECENSIONER

V-Rally	46
Evil Zone	51
Ape Escape	52
Legend of Kartia	55
Syphon Filter	56
Bomberman Fantasy Racing	59
Omega Boost	60
NBA In The Zone	62
FA Manager	64
Trap Runner	66
Bomberman	67
Triple Play 2000	68

[1] Ford Escort – svart, stark och svår att tas med. [2–3] I V-Rally måste du klara både asfalt och isbanor. [4–5] Gör dig redo för att åka på taket. [6] En bilförare måste ha bra reflexer om han ska köra på natten.

V-Rally 2

Metallmonstret äter motorolja och ur baken kommer det avgaser, *V-Rally* är verkligen rally. Väldigt rally.

Då och då stämplas vissa låtar, melodier och till och med ett helt bands samlade repertoar som bilmusik. Ulf Lundell och hans gubbiga mysrock har sina fans bakom ratten. Alanis Morrisette förgyller bilfärden för ännu fler. För ett par år sen fanns det inget bättre än att vråla ned längs E 4:an med Prodigy i högtalarna. Alla har sina favoriter, och det är bara att välja och vraka bland alla talangfulla band...

Så vad väljer Infogrames för musik till *V-Rally 2*? Jo, Sin – ett bisarrt (franskt förstås) trash-metalband med ståltrådskänsla. Blödande gitarrer och en sångare som spyr ut sina sångtexter. Plus plipp-ploppande synth som är rena avföringen. Musiken är det sämsta med spelet, men som tur är den ett undantag. Bortsett från musiken är *V-Rally 2* så gott som felfritt. Asfett. Fascinerande. Vrålkul. Utan like. Det är bara att stapla superlativen på varandra. Bästa racingspelet till PlayStation. Vi tar väl och greppar växelspaken och förklarar varför...

[1] Uff! Ett stängsel! Nu du, din...! [2] En provtur kanske?

Fyra spelare | Minneskort kompatibelt | MULTI-TAP kompatibelt

■ UTGIVARE: Infogrames ■ DISTRIBUTÖR: Bonnier

■ UTVECKLARE: Eden ■ SPELTYP: Rally race 'em up

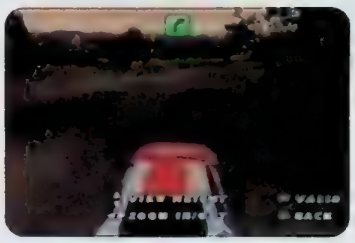
PERSPEKTIV PÅ TILLVARON

V-Rally 2 erbjuder fem olika kameravinklar att spela i. Två inifrån bilden och tre utifrån. Men det är inte allt. Passar inte galoscherna, så kan den som vill leka regissör placera kameran där han känner för det.

Bakom bilen: En vinkel för den som vet vad han gör. Jomen.

Sett genom vindrutan: För tanter. Eller verklighetsivrande tråkmånsar.

En egen vinkel: Lite högt kanske, men ganska bekvämt.



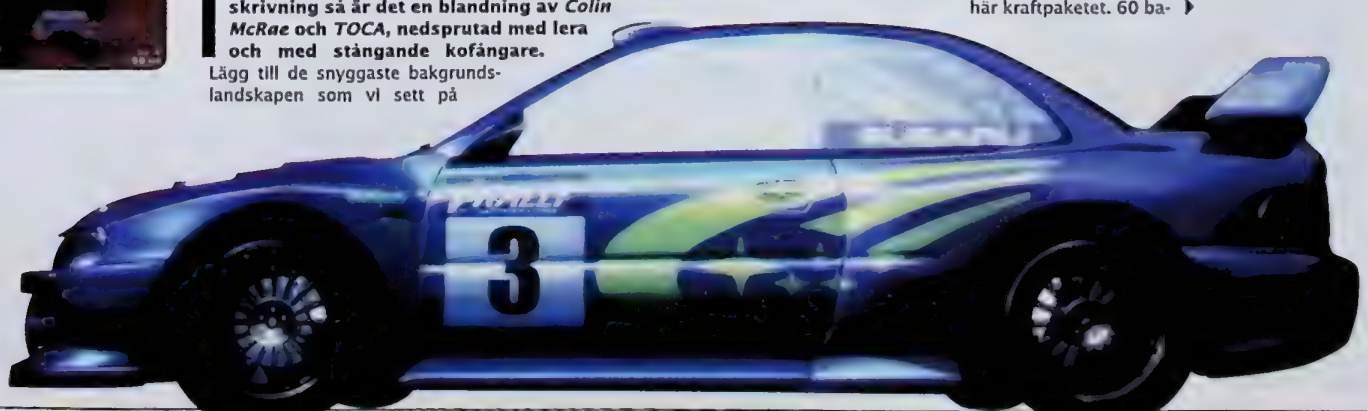
Sittandes på bakluckan: Inte heller så illa, faktiskt.

[1] Träden rusar förbi. Du ligger trea. Medtävlare till vänster. Kör om före kurvan... MEN KÖR OM DÅ! [2] Imponerande regneffekter. [3] Halkigt värre i snön.

V-RALLY 2 ÄR ETT FLÄSKIGT FÖRSÖK ATT KLÄMMA IN VARENDA GRAM KÖRGLÄDJE OCH FET FINESS MAN KAN TÄNKA SIG...

V-Rally (PSM 9/10) var först på banan. Ett oljeindränkt, vrålande monster med skrikande däck och bucklor i plåten, som bara kom till korta när det gällde köregenskaperna. Men det var 1997, det.

Återupplivningen och förbättringen av *V-Rally* är rena triumfen – ett fläskigt försök att klämma in varenda gram och varenda fet finess man kan tänka sig. Nu överdriver vi allt, eller hur? Nä. Provkör själv. Du kommer att bli förtjust. Vi lägger in ettan och börjar med utseendet. Det är inte futuristisk metallmangling som i *Ridge*. Och det är inte superpolerad realism à la *Turismo*. **Om man ska våga sig på en jämförande beskrivning så är det en blandning av *Colin McRae* och *TOCA*, nedsprutad med lera och med stångande kofångare.** Lägg till de snyggaste bakgrundslandskapen som vi sett på alla, ja, alla PlayStation-spel. Den rika faunan är häpnadsväckande, och framför bilen ringlar vägen följsamt och verklighetstroget. När man spelar ensam är varje bil uppbyggd av 600 (!) individuella polygoner, och det syns. Lacken är polerad. Vindrutan blänker. Och titta på reprisen så får du se en glimt av dig själv, kämpandes med ratten medan kartläsaren skriker sina instruktioner. Jajamen, och det är bara bilanimationerna på reprisen. Om de här bilarna var kvinnor, skulle man kunna smörja in sig i olja och ragga upp dem med några motorfraser. Hmm... nog om det. Vi lägger i tvåan lite försiktigt och börjar räkna upp vad som ingår i det här kraftpaketet. 60 ba- ▸



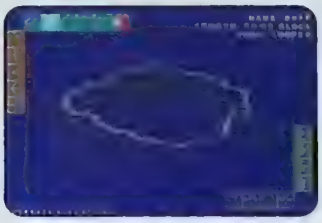
[1] Det är bara du och jag. Ingen annan räknas. Vem vinner? [2] En massa sånt här... [3] ...resulterar i lite sånt här.

nor väntar för den som vill sladda, spinna, gasa och tumla runt i de oundvikliga krascherna. Dessa öppna motorvägar är fördelade på 12 länder, däribland England, Frankrike, Tyskland, Finland och Sverige. Som ni förstår innebär det radikala förändringar i körterrängen. Asfalt i Spanien, lervälling på Nya Zeeland, snö i Monte Carlo, sand i Australien... på den vägen är det. Och ni kan lita på att underlagen inte bara är där för syns skull. De har ett mycket stort inflytande på hur bilen beter sig, så det gäller att använda rätt bil och rätt körteknik om man ska nå riktiga framgångar. Än bilarna då? 17 fordon, alla med sina speciella egenskaper, plus ytterligare tio bilar som man kan vinna rätten att få köra under spelets gång. I den senare kategorin ingår fler klassiska fartvidunder, så ni entusiaster har ett gigantiskt jobb framför er.

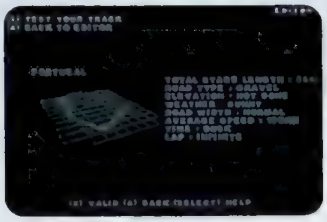
Toyota Corolla, Peugeot 206, Peugeot 306, Subaru Impreza, Hyundai, Seat, Skoda... alla dessa och många fler därtill är instoppade i *V-Rally 2*. Naturligtvis kan varje bil trimmas, vilket lämnar fältet fritt för personlig smak och experimenterande i jakten på att komma först till målflaggan. De fyra spellägena för er fåtöljförare är *V-Rally Trophy, Rally Championship* (båda två stora turneringar mot tre andra bilmärken) ***Time Trial*** **(ett rally med spökbilar där du tävlar mot klockan) och så förstås, det obligatoriska arkadläget.** Arkad är en brutal nybörjarkurs och kanske det bästa alternativet för den ovane. Men vi går upp på trean och kommer fram till ett av spelets starkaste kort. På något sätt har utvecklaren Eden lyckats pressa in ett förnämligt flerspelarläge i PlayStation-konsolen. Två spelare (horisontell eller vertikal delad skärm) eller fyra spelare på delad skärm. Det senare alternativet har bara gjorts möjligt genom vissa kompro-

BYGG EGNA BANOR

Det låter osannolikt, men *V-Rally 2* har nästan obegränsade spelmöjligheter. Tröttnar man på de 60 banorna som medföljer spelet, är det bara att göra egna. Skapa en ny genom att trycka på en knapp, eller bygg din egen drömbana precis som du vill ha den. Du kan göra hur många du vill.



Använd ikonerna för att böja, vrida, forma och rita din monsterbana.



Sen bygger du den och utmanar grabbarna på en provkörning.

> VARJE BIL KAN TRIMMAS, VILKET LÄMNAR FÄLTET FRITT FÖR VILT EXPERIMENTERANDE I JAKTEN PÅ ATT KOMMA FÖRST TILL MÅLFLAGGAN...

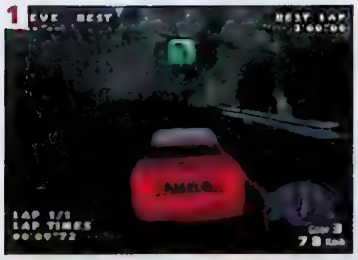
[1–4] Titta på alla de olika väglagen. Grus, lera, snö, sand – om du inte kommer till korta på något kanske du kan vinna en av prispokalerna och gråta av lycka.
[5] Det ska vara en randig bil i år.

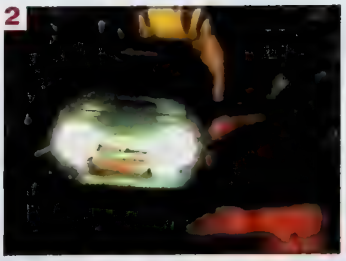
[1] Vad snackar du för skit? Jag kan visst köra på ett hjul! [2] Mörkret faller, strålkastarna tänds och körningen blir svårare. [3] Hoppa mellan vinklarna för att se ordentligt.

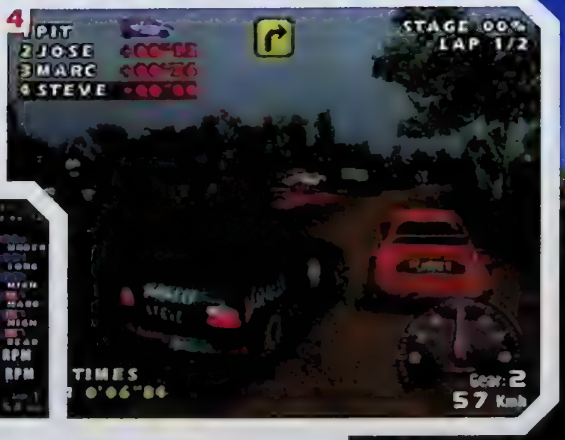
DU BÖRJAR MED EN NYTVÄTTAD PÄRLA OCH SLUTAR MED EN GEGGIG GRISBIL.

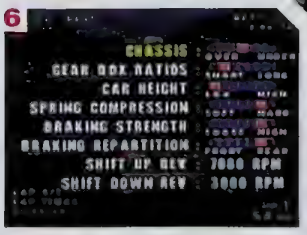
misser. Bilarna går ned till 120 polygoner och farten kan minska då och då, men vem klagar? Fyra spelare samtidigt är ju helt suveränt! Ni kan spela turneringar, se vem som är snabbast, eller bara ge järnet i arkad utan krusiduller. Valet är fritt, så länge du kan hitta tre polare som vill spela. Det här inslaget bör inte underskattas. Mycket få spel till PlayStation försöker ens ha det som alternativ, och på ännu färre är det lika spelbart som i *V-Rally 2*. Visst går lite av utseendet förlorat när man spelar flera spelare, men det kompenseras mer än väl av det sociala lyftet och kompissnacket man får istället. För även om *V-Rally 2* är oöverträffat när man spelar själv, så kan det inte jämföras med att tränga en polare i diket och skratta rått medan man sprutar grus över hans vindruta, lita på det.

Vad får man mer för pengarna, undrar ni? Ja, vi har ju omsorgen om alla detaljer – och de är många. Ta leran som exempel. Du börjar med en nytvättad pärla men slutar med en geggig grisbil. Än värre – alla duster med stenar, träd och konkurrenter förvandlar snart din bil till ett söndrigt plåtvrak. Och inte nog med att bilen blir buckig, den får sämre köregenskaper också. Vad finns det mer? Det finns fem standardmässiga kameravinklar att välja bland, men du kan även ställa in kameran efter behag om du föredrar det. Inte illa, va? Men vad sägs om det här då. Skriv in ditt namn i början av spelet så dyker det upp på din bakre nummerskylt. Eller varför inte välja en kvinnlig kartläsare istället, och få instruktioner från en mycket behagligare röst? Du kan också testköra motorn innan du ger dig ut och tävlar. Väl; det alternativet och lyssna på hur motorn spinner, eller vrålar sönder dina högtalare. ***V-Rally 2* innehåller ljudsamplingar från riktiga rallymotorer och väldigt övertygande ljud från skrikande inbromsningar, sladdar och kollisioner.** Det rockar hårt. Nu ökar vi på till fyran och kommer fram till det riktigt stöddiga inslaget i spelet, nämligen track editorn. Låt oss säga att du är trött på alla 60 banorna. Då väljer du bara editorn och bygger din egen bana på några minuter. Varje bana får bestå av upp till 50 sektioner och det fungerar ungefär som när man bygger en bilbana från Scalextric eller Märklin. Kurvor, raksträckor, gupp, eller backar...det är helt upp till dig själv hur du vill att din drömbana ska se ut. Placera banan (den kan ha samma start och mål, men det är inget krav) i valfritt land, ändra växtligheten, vädret, tiden på dygnet och kör igång. Vill du ändra något är det bara att ▶









[1–6] När ett spel har så mycket djup som *V-Rally 2*, så bara måste man spela det till döds. Repriser, fyra spelare, trimning, olika kameravinklar, total kontroll på bilarna, högvis med banor, grafik som är rena njutningen och en hållbarhet som är oöverträffad. Det är *V-Rally 2*.

V-Rally 2

FYRA PÅ EN GÅNG

Förutom baneditorn så är möjligheten att spela fyra spelare det inslag som drar i *V-Rally 2*. Även om det inverkar på bildkvaliteten en smula, kvarstår fortfarande ett grymt bra spel. Det har hållit oss uppe halva natten, fått oss att komma för sent till jobbet och kostat oss våra flickvänner. Helt fördärvligt, med andra ord.

Räkna dem! En, två, tre, fyra. Vilken är min?

Spela fyra spelare och spöa resten av familjen. Vilket garv!

[1] Ur vägen, din nolla. Här kommer jag! [2–3] Spola framåt, pausa, spola tillbaka, det är precis som att göra en egen film. Fast bara med biljakter. [4] Den obligatoriska stämningsbilden med strålkastare. [5] FEL HÅLL!

V-RALLY 2 ÄR MER ÅT ARKADHÅLLET ÄN DET TOTALREALISTISKA *TOCA*, MEN DET ÄR ÄNDÅ SERIÖST.

hoppa tillbaka till redigerarmenyn (edit menu) och justera. När du är nöjd kan du spara banan på ditt minneskort. Klart!

Hela 50 banor får plats på minneskortet, och banorna kan användas både för en eller flera spelare, om du är på det humöret. Om du känner dig lite lat kan du låta spelet bygga en slumpmässig bana automatiskt med den inbyggda bangeneratorn. Detta är i och för sig inget nytt, men aldrig har det gjorts så proffsigt och effektivt till PlayStation som här. Vi misstänker starkt att bangeneratorn (som erbjuder oändliga variationer på samma tema) gör att du gladeligen kommer att återkomma till det här spelet i åratal framåt.

Vi trycker in femmans växel och går in på styrningen.

V-Rally 2 är mer åt arkadhållet än det totalrealistiska *TOCA*, men det är ändå seriöst. Det är inte *R4*, utan mer mitt emellan, som *Colin McRae*. Det är knepigt i början, men ger snart med sig och erbjuder en härligt naturlig känsla, där varje inbromsning, varje acceleration känns som man var född bakom ratten. Som ni märker börjar vi nästan flumma loss alldeles här på redaktionen, och vi ska inte överdriva. Men *V-Rally 2* är bättre än bra. Slutligen glider vi in på sexans växel och det är dags för en sammanfattning. Spelet går ut på att försöka hålla en köra en rektangel mellan två parallella linjer i hög fart. Om det inte är i din smak, glöm bort det här spelet. Här finns ingen att slå, ingen att skjuta, inga nycklar att samla. Eller fotbollar att sparka. Det här är rally. Riktig rally. Och det är tveklöst det bästa försöket till nåt liknande för PlayStation än så länge. Det saknar ingenting. Det är snyggt, härligt att köra och rena drömmen för den som gillar gasen i botten.

Toppen, Eden. Ni får med utmärkt beröm godkänt för den här titeln. Det enda vi vill klaga på är musiken. Gräv ned den!

[1] Vit bil på vit väg. På vintern. [2] En av spelets gamla klassiska bilar, med vinge och allt.

Alternativen:

V-Rally 2	10/10	PSM10
Gran Turismo	10/10	PSM05
TOCA 2	9/10	PSM13
Colin McRae Rally	9/10	PSM08

BETYG

- GRAFIK: Vacker natur, läckra banor. Inspirerat. 9
- SPELBARHET: Tufft, kul, maxat. Rena drogen. 10
- HÅLLBARHET: Du kan bygga dina egna banor! 10

Svenska PlayStation Magasinet

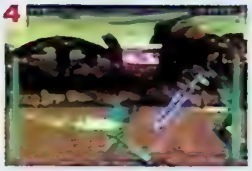
En självklar 10 poängare. Om du just har köpt en PlayStation, köp det! Om du älskar rallybilar, köp det. Om du... äh, köp det bara.

10 AV 10

Två spelare | Minneskort

■ UTGIVARE: Titus ■ DISTRIBUTÖR: Egmont

■ UTVECKLARE: Yuke's ■ SPELTYP: Fighting

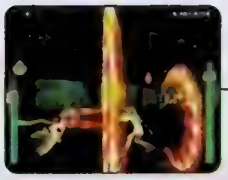


[1] Den här lilla tjejen teleporterar sig överallt och kastar dödliga slängkyssar. [2] Det var inte meningen! [3] Tjejen till vänster är faktiskt en kille. [4] Svärd är för feglisar. [5] Ett lysande slag. [6] Någon i tajta shorts känner sig splittrad.

Evil Zone

Guyver, Monster City, Akira: **en samling bra videofilmer. Men har du nån gång undrat vad mangafigurer gör när de har ledigt? De slåss, såklart...**

Redan från början står det klart att *Evil Zones* mest uppenbara problem är dess kontroller. Man använder bara två knappar (attackera och blockera), och eftersom riktningspilarna används både till att välja olika attackvarianter och till att förflytta sig till höger och vänster, är det bara att konstatera att handkontrollens andra knappar verkligen borde användas de också. Det går varken att ducka eller hoppa, vilket begränsar och försvårar de avståndskänsliga attackerna avsevärt. **Faktum är att *Evil Zones* enkelhet skulle kunna vara ett allvarligt fel om dess utvecklare hade i åtanke att skapa en rival till *Street Fighter Alpha 3*.**

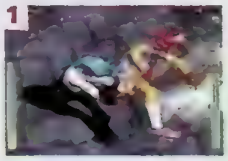


Evil Zone fullkomligt dryper av manga. Det har en riddare med ett stort svärd, en *Guyver*-liknande cyberkille, en prästinna med en luftig klänning – välbekanta stereotyper vi sett tidigare i *Toshinden* och *Soul Blade*. Men *Evil Zone* skiljer sig från mängden tack vare sitt enorma urval av attacker och rörelsekombinationer, och framför allt presentationen av dessa. Karaktärerna springer omkring med fartstreck efter sig mest hela tiden, kameravinklarna skiftar under specialattackerna för bättre dramatisk effekt, och slagskämparna springer ofta sida vid sida som två vanvettiga samurajer. Ganska underhållande, faktiskt. Och så har vi specialarna i sig, vilka innehåller mycket sjut och explosioner – vid ett tillfälle kan man till och med klona sin karaktär, så att ett helt gäng av dig själv kan ställa till det för motståndaren.

Mellan slagsmålen blir det inte mindre märkligt, eftersom själva berättelsen presenteras som ett TV-program: "Nästa vecka möter du den och den i the Cauldron of Courage." Bisarrt? Lita på det.

Vad som hindrar *Evil Zone* från att vara den toppunderhållning det skulle kunna vara, är dess irriterande tröghet. Pausen mellan det att man trycker på knappen och figuren rör sig är liten men märkbar, i synnerhet när man försöker blockera en projektil som kommer farande. Dessutom är det svårt att utföra en serie rörelser i snabb följd – flytet som finns i flera andra mer välpolerade spel saknas.

Ändå är det svårt att inte tycka om ett spel med så här många fåniga moment, där man kan teleportera omkring sig i 3D eller fånga in sina motståndare i dödliga pentagram. *Evil Zone* är inte på något sätt en klassiker, men jämfört med Namcos och Capcoms fajtingspel har det en personlig stil som ändå gör det välkommet.



[1] Det ser ut att göra rejält ont tack vare de dramatiska bildvinklarna. [2] Akta ryggen!

Alternativen:

Tekken 3	10/10	PSM#03
Street Fighter Alpha 3	9/10	PSM#16
Evil Zone	6/10	PSM#18

BETYG

Svenska PlayStation Magasinet

■ GRAFIK:	Bitvis grynig, bitvis suverän 7
■ SPELBARHET:	Kul, men alldeles för enkelt 5
■ HÅLLBARHET:	Längre än man kan tro 6

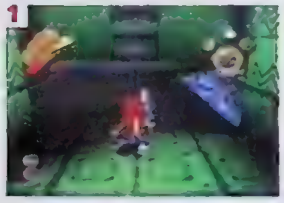
Ett dussinspel trots massor av kul inslag och tuffa effekter. Känsligare kontroller och fler taktiska inslag hade kunnat göra det till en vinnare.

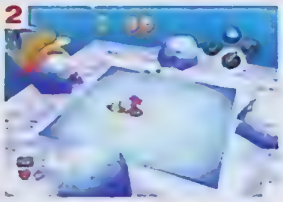
6

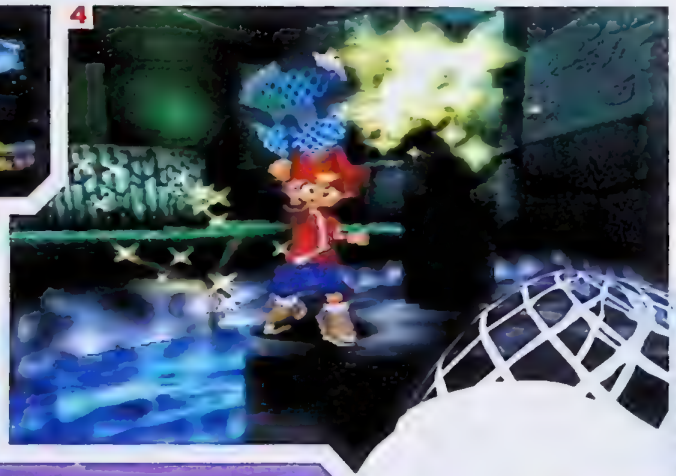
AV 10

Ape Escape

De har lustiga tummar. De delar 99 procent av sina gener med oss. De gillar bananer.
Ja, och så löper de amok i detta jaktspel...







(1) Din bedömningskäpp är ingen ljusvärja. (2) Apfajting på istiden. (3) Fånga solbadande aper på plajan. (4) Jag kdara'ti! (5) Re med de analoga spakarna. (6) Hutter...

Aphjärna, apstuvning, rostad apa. Snart kommer även du att hålla med Amazonas infödingar: de enda apor som är något att ha, är de som fällts med blåsrör och stoppats ner i en gryta. Grymt? Kanske det, men låt dig inte luras av de där till synes harmlösa chimpanserna du ser på zoo, här pratar vi om hyperintelligenta apor — apor med en enda uppgift: att reta och irritera dig i sina försök att ta över hela planeten.

Tack och lov så finns ju Spike, en rackarunge med spetsigt hår som är hjälten i *Ape Escape*, även om de tjattrande, stjärtkliande aporna inte håller med om det.

Ditt uppdrag blir att tillfångata alla de här djuren som flytt genom tid och rum, samt sätta dit apkungen själv; den onde Spectre. Detta blir inte lätt. Till att börja med måste man få rätt på spelets enbart analoga styrsystem. Därefter blir det till att bemästra alla Spikes prylar, och slutligen måste man ta sig så nära aporna som möjligt för att kunna använda dessa praktiska prylar så effektivt som möjligt.

Det har lagts ner mycket arbete på *Ape Escapes* styrsystem, i vilket en enda analog styrspak kontrollerar Spikes rörelser, medan knapparna har hand om det han gör. Sanningen att säga, förutom att detta uppmuntrar folk som inte har någon analog kontroll att köpa en sådan, så påverkar detta inte själva speltiden speciellt mycket. Det smarta med det här systemet är inte själva kontrollerna, utan sättet man sköter alla prylar och fordon på. När de fungerar som enklast, kan man med hjälp av de två spakarna springa åt ett håll och kasta sitt nät åt ett annat. När de är som mest avancerade kontrollerar man roddbåtar, radiostyrda bilar, och så kan man simma under vatten och samtidigt skjuta ut fångstnät. Att styra Spike är inte mycket svårare än att kontrollera Lara i *Tomb Raider*,

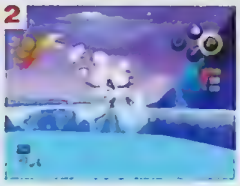
LÅT DIG INTE LURAS AV DE DÄR TILL SYNES HARMLÖSA CHIMPANSERNA DU SER PÅ ZOO, HÄR PRATAR VI OM HYPERINTELLIGENTA APOR.

En spelare | Minneskort kompatibelt | 2 spelare kompatibelt | PocketStation kompatibelt

■ UTGIVARE: SCEE ■ DISTRIBUTÖR: Egmont

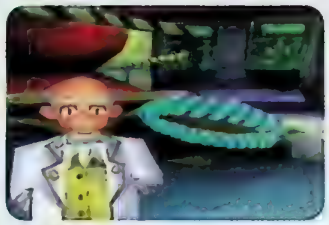
■ UTVECKLARE: SCEI ■ SPELTYP: 3D-Plattform

[1] Banka ner den här pelaren för att fånga en apa. [2 — 3] Skjut ner flygande objekt med slangbellan. [4] Slå till den här isbjörnen och han glider iväg.

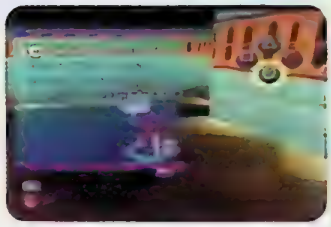


APSKAFT

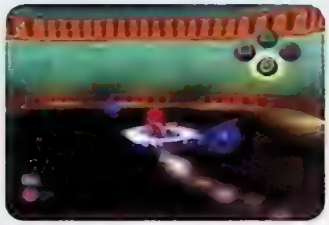
Man börjar med endast ett nät och en bedövningskåpp, men snart samlar man på sig en hel uppsättning prylar — en sköld, en flygapparat, en slangbella och en apradar, förstås. Mellan nivåerna får man tillfälle att träna på att använda sina nya grejer.



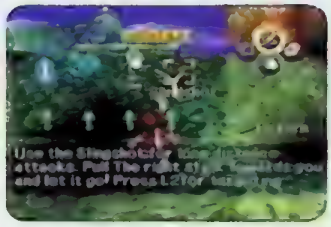
Det här är Professorn. Precis som James Bonds pelare Q, är det han som ger dig prylarna.



Du får välbehövliga tips om hur du bör använda sakerna.



Vicka på spaken, ringen snurrar och du far iväg.

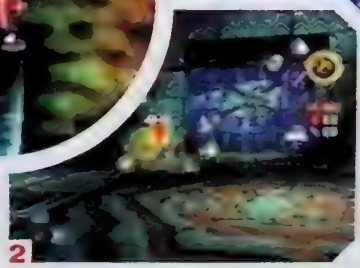


Du kan välja vilken som helst av de åtta prylarna med hjälp av de fyra knapparna.

eller *Spyro* i spelet med samma namn, det är bara det att här finns några smarta tillägg — som att man kan använda spakarna för att skjuta eller krypa, eller ro ett par åror genom att rotera dem.

Tidigare 3D-plattformspel har lidit lite av de, även om de förvisso varit kul, alltid haft ett par brister — de har saknat djup eller varit för små. Med sina åtta olika prylar, apor med olika personligheter och blandning av snabb action och enkla men effektiva pussel, riskerar *Ape Escape* inte att bli ytligt eller förutsägbart. På samma sätt behöver man inte oroa sig för att de 17 nivåerna ska ta slut för fort — snart inser man att varje nivå snarare är en liten värld med flera nivåer i sig, som var och en är varianter på ett tema.

Det märks tydligt att *Ape Escapes* skapare har ansträngt sig för att man ska kunna spela om spelet gång på gång utan att tappa intresset. Även om man fullbordat en passage i spelet, finns där alltid mer att göra — fler apor att fånga med den flygande apparaten eller med den supersnabba rockringen. Om man samlar tillräckligt många poäng får man tillträde till tre minispel, och *Ape Escape* använder sig till och med av Sonys kommande PocketStation;



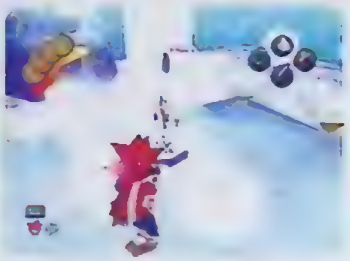
[1] Spring ikapp med Spectres onda medhjälpare i den här specialnivån. [2] Skjut ner de spindelliknande sakerna från taket. [3] Se upp för de strömförande maneterna.

Ape Escape

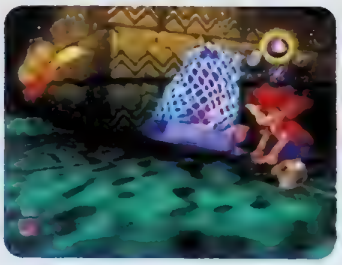
NÄTSTRUTAR

Det känns lika bra som en perfekt powerslajd, att få in en ostoppbar combo eller att plocka upp ett laddat maskingevär — känslan av att äntligen näta en apa efter att ha jagat den genom korridorer fullsmackade av fällor och över broar som rasar ihop är redan med på vår lista över PlayStations absoluta höjdpunkter.

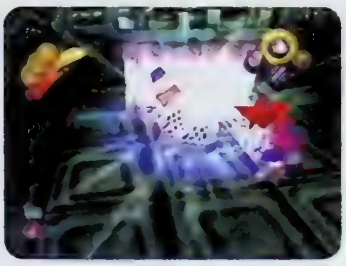
Där fick han! Den här gynnaren hade en picka. Det hjälpte inte.



Den här igloapan är din om du sabbar hans snögubbe.



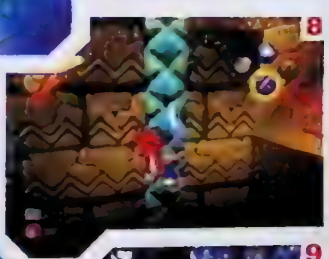
SWISCH! !!!!!!K! Ingen undkommer det notoriska nätet!

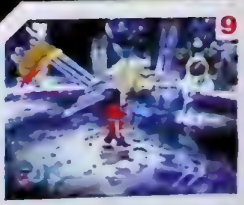


Det lönar sig att smyga sig på de små krabaterna.

man kan nämligen ladda ner aporna man fångat till en pytteliten virtuell värld.

Få spel kan mäta sig med *Ape Escapes* snygga och genomtänkta grafik. Det använder Dual shock nästan lika smart som *Metal Gear Solid*, och att använda alla prylar kan vara lika tillfredställande som att få in en tuff kombination i *Tekken*. Dess animeringar och ljuseffekter är, på sitt eget gulliga sätt, lika bra som de i *Tomb Raider*. Så äntligen kan vi andas ut. PlayStation har till slut fått ett plattformspel av högsta klass, vilket inte var en dag för tidigt.





[1] Käka nätpåse! [2] Snurra på hjulet, sänk bron och vinn ett pris. [3 — 4] Maskiner byggda av de där jämrans aporna. [5] Hala bananskal. [6] Skara sommarland. [7] Mammut eller papput?. [8] Glid iväg. [9] Klipp till dem.

Alternativen:

Ape Escape	9/10	PSM10
Spyro the Dragon	9/10	PSM12

BETYG

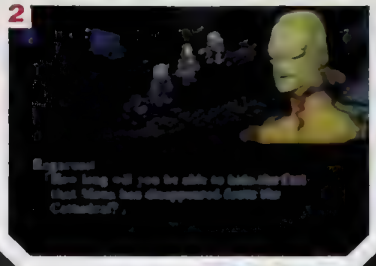
GRAFIK:	Ljus, fantastisk och perfekt animerad	9
SPELBARHET:	Varierat, originellt och väldigt kul	9
HÅLLBARHET:	I början enkelt, gradvis svårare	8

Låt dig inte luras av de harmlösa chimpanserna på zoo, här är det frågan om apor som kommer att driva dig till vanvett.

9 AV 10

Svenska PlayStation Magasinet

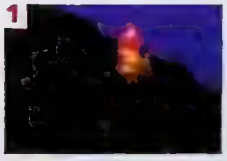
■ UTGIVARE:	Konami	■ DISTRIBUTÖR:	Egmont
■ UTVECKLARE:	Atlus	■ SPELTYP:	RPG



[1] I Arena Mode slåss man på en sådan här parkeringsplats. [2-3] Det är bara att förbereda sig på timvis med dialoger. [4] Vem är vad? [5-6] Här måste man skapa fantomer för att komma vidare.

Legend of Kartia

Ännu en fantasivärld, ännu en ärkeskurk, ännu en kompromisslös hjälte... Konami lägger **magikorten på bordet** och presenterar ett nytt rollspel.



[1] Eldmagin är en av de få riktigt effektiva i hela spelet. [2] Ska vi inte slåss snart?

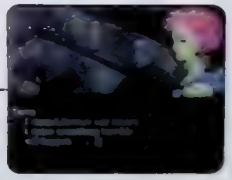
Återigen får vi ta del av ett äventyr i en fridfull värld som hotas av kaos. Och återigen är det bara ett fåtal japanska hjältar som kan rädda världen. Och återigen handlar det om att samla erfarenhetspoäng och nå nya nivåer.

Om man satsar på ett så här pass speciellt koncept är det omöjligt att undgå likheter med klassiker som de allra bästa titlarna i *Final Fantasy*-serien. Fast det krävs betydligt mer än kopiering för att man ska komma upp i samma klass. Stämning och atmosfär går inte att plagiera. Det är något som måste komma inifrån speltillverkarna själva. Atlus verkar inte riktigt ha greppat detta.

Utseendemässigt är *Legend of Kartia* kanske inte världens roligaste spel. I stället för att lägga ner massor av arbete på grafiken har Atlus nöjt sig med ett väldigt osofistikerat upplägg och satsat desto mer på handlingen. Och resultatet är sannerligen en väldigt genomarbetad, för att inte säga överarbetad, handling med massor av vändningar. Fast när man kommer till slutet av vägen står det likt förbaskat en skylt där som talar om att man bara har fem mil kvar till ett lyckligt slut.

När inledningen, som för övrigt är väldigt bra, tagit slut kan man välja mellan att spela som pojkriddaren Toxa eller pojkflickan Lacryma. Därefter byggs spelets handling upp i något som känns som en evighet. **När konversationerna slutar och det inte finns några fler uråldriga profetior att berätta om börjar äntligen själva spelandet.**

Det bästa med *Legend of Kartia* är att det aldrig flippar ur eller blir monotont. Och det faktum att man kan spela om strider som man har förlorat (utan att stänga av och börja om från den plats där man senast sparade) visar att Atlus i alla fall har tänkt till en aning. Så trots att *Legend of Kartia* inte är något nytt *Final Fantasy* kommer det säkert att falla en del i smaken.



Alternativen:

Alundra	9/10	PSM04
Wild ARMS	9/10	PSM10
Breath of Fire III	9/10	PSM08
Legend of Kartia	9/10	PSM10

BETYG

■ GRAFIK:	Alldeles för simpelt	3
■ SPELBARHET:	Handlingen slår nästan knut på sig själv	6
■ HÅLLBARHET:	Tar minst en vecka att klara av	7

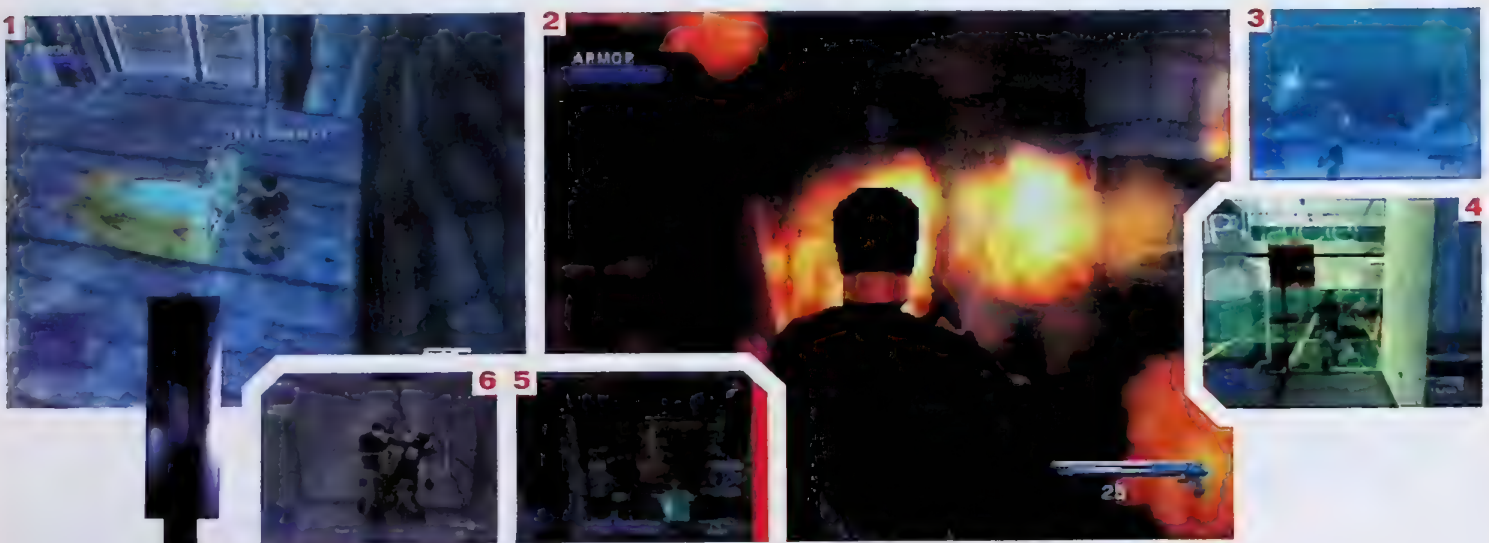
Om man inte bryr sig om grafik och gillar sofistikerade intriger kan *Legend of Kartia* vara ett bra val.

6 AV 10

Svenska PlayStation Magasinet

Syphon Filter

Har du knäckt *Metal Gear Solid*? Känns livet tomt och innehållslöst? Vill du bli en smygande krypskytt igen? Ta fram kikarsiktet då, för här kommer *Syphon Filter*...

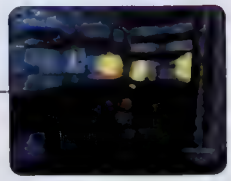


[1] På den här nivån ska du injicera ett motgift i mänskliga försökskaniner. Det knepiga är att hitta dem... [2] Det kanske var dumt att privatisera tunnelbanan, trots allt... [3] Pricka helikoptern. [4] Rätt genom glaset. Skönt. [5] Action är det gott om.

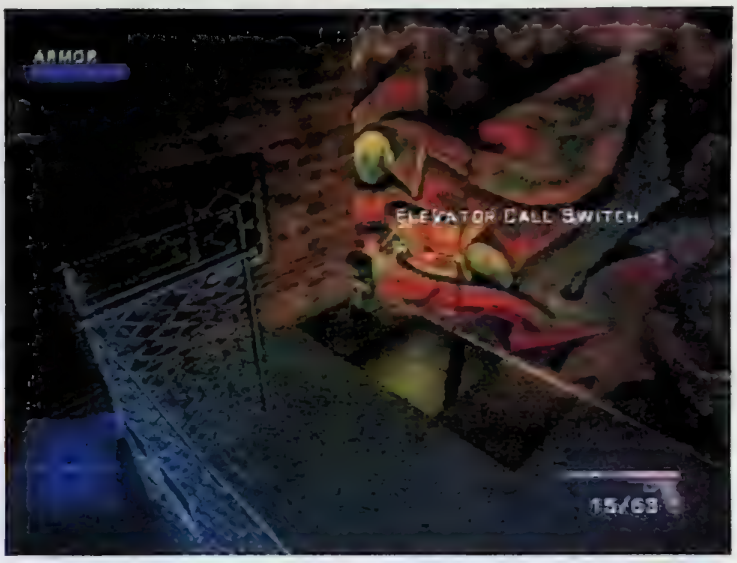
Det är lätt att bli cynisk. Men när ett spel får etiketten "Amerikas svar på *Metal Gear Solid* ", är det förståeligt om man till en början hänflinar lite klentroget. Lägg sen till ett töntigt namn som *Syphon Filter*, plus en beskrivning av innehållet som antyder att det är frågan om en billig blandning av *GoldenEye* och *Metal Gear*, så börjar man bli riktigt orolig. Detta är förstås en patetisk smörja som försöker åka snålskjuts på ett oändligt mycket bättre spel, inte sant? Fel.

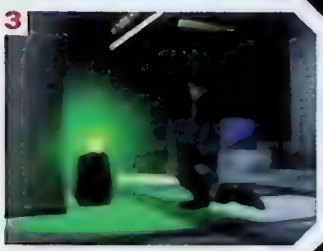
Syphon Filter är ypperligt. Ja, det ser förstås ganska taffligt ut. Man skulle kunna säga att det är grovhugget som Jean Reno i *Leon*, inte välpolerat som John Cusack i *Grosse Pointe Blank*. Dessutom konstrar kontrollerna ordentligt i början, och under flera täta actionavsnitt därefter är spelet lika oförutsägbart och explosivt som *Nikita*. Det går aldrig på räls som en välsmord Bond-film, men ändå är det en av de mest fängslande och underhållande titlarna på PlayStation i år.

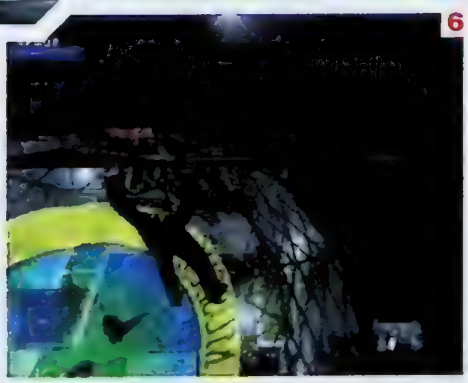
Syphon Filter är ett nivåbaserat shoot 'em up som spelas i tredje persons perspektiv. I vissa sektioner är eldstriderna rent frenetiska. Första nivån är till exempel skådeplatsen för en explosiv uppgörelse mellan Gabes agentkollegor och en grupp terrorister. Gabe (vår hjälte) gör under tiden en kringgående rörelse. Han smyger genom gator, gränder och byggnader för att ta sig fram till en tunnelbana. Nya instruktioner kommer under uppdraget, som att ge en av medagenterna eldunderstöd i ett utsatt läge. **I det här läget verkar *Syphon Filter* inte vara mer än ett shoot 'em up med hyfsad bakgrundsstory och lätta pussel av typen "hitta och använd".** Men på en senare nivå tar sig Gabe in på en militärbas. Här är alla viktiga installationer bevakade, och det är ett måste att smyga förbi eller oskadliggöra vakterna i tysthet. Strular du till det går larmet och stöveltramp hörs från alla riktningar. När Gabe som i detta läge står öga mot öga med tungt beväpnat motstånd, blir det riktigt knepigt.Här har vakterna (till skillnad från i *Metal Gear*) inga problem med minnet. Minsta felsteg och resten av nivån blir en desperat kamp mot nästan omöjliga odds.



> MINSTA FELSTEG OCH RESTEN AV NIVÅN BLIR EN DESPERAT KAMP MOT NÄSTAN OMÖJLIGA ODDS.

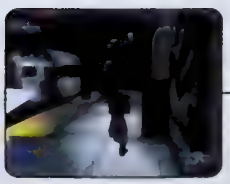






[1 — 8] *Syphon Filter* är ett sjaskigt spel. Det imponerar inte med sitt utseende, men väl med innehåll och atmosfär. Fult, men med personlighet, alltså...

SYPHON FILTER HAR EN UPPSÄTTNING VAPEN SOM NÄSTAN GÖR EN MÖRKRÄDD.



När Gabe möter soldater med tungt kroppspansar, blir han slaktad om du försöker dig på en ren skottväxling.

Nivåerna är varierade, och genom plötsliga, överraskande moment blir det ännu mer omväxlande. Efter två nivåer i tunnelbanan är det inte omöjligt att man börjar trötta på de välbekanta omgivningarna. Då kommer tredje nivån till undsättning. **Här måste Gabe springa längs spåret, dyka undan från framrusande tåg och samtidigt slåss mot en synnerligen farlig och kvickfotad terrorist.** Det är lika svårt som en bossnivå och ger en rejäl kick.

Det bästa med *Syphon Filter*, men paradoxalt också det sämsta, är hur man kontrollerar Gabe. På ett sätt är det ett progressivt system som kunde lära *Lara*, och till och med *Solid Snake* ett och annat. Men det är även motsägelsefullt och förvirrande. Gabe flyttas normalt med styrkorset eller med en analog joystick. Det är lätt att gå från plats till plats (även om styrkorset kan ge blåsor på tummen).

När man stöter på terrorister, finns det två sätt att sikta på dem. Det första sättet är att låta spelets inbyggda målsökare bestämma – håll ned en knapp och *Syphon Filter* siktar automatiskt i brösthöjd på den närmaste terroristen. Den andra metoden tar lite tid att lära sig. Det är ett manuellt krypskyttesystem, som visserligen inte är så viktigt i början, men blir absolut nödvändigt att behärska längre fram.

Ett roande inslag (som på samma gång är en hyllning till John Woo) är Gabes förmåga att dyka för att inte bli träffad. Dessutom kan han röra sig framåt när han står på huk, vilket gör att han siktar bättre och utgör en mindre måltavla. Med lite träning behärskar du snart båda färdigheterna. Och det är du så illa tvungen till, för Studio 989 har kommit på en elakt rolig idé.

Så här funkar den: Istället för att sakta men säkert bli träffad och bli mer och mer sårad — som i *Tomb Raider* – har Gabe en faromätare. Den fylls på i proportion till hur utsatt läge han befinner sig i, och hur bra läge hans motståndare har. När den står på max börjar Gabe bli träffad.

Bonusprylar som skottsäkra västar ger honom extra skydd, men när de har blivit tillräckligt sönderskjutna är Gabe riktigt illa ute. Som du förstår är det inte speciellt listigt att rusa huvudstupa in i ett bakhåll. En del situationer i *Syphon Filter* är rent taktiska utmaningar. När Gabe konfronteras med soldater i tungt kroppspansar, blir han slaktad om du försöker dig på en ren skottväxling. Leta istället upp en bra plats för lite krypskytte, så kan du i lugn och ro pricka pansartontarna med några välriktade huvudskott. Krypskyttegeväret – som kommer komplett med zoomfunktion – ingår nästan hela tiden i Gabes arsenal.

Är du en riktig vapenfetischist kan du gotta dig åt en hel uppsättning andra effektiva ▶

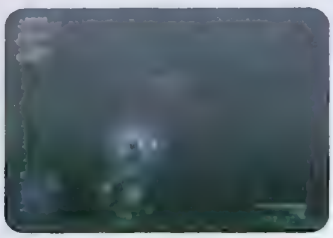
Spel-test

Syphon Filter

KRYPSKYTTENS VARDAG

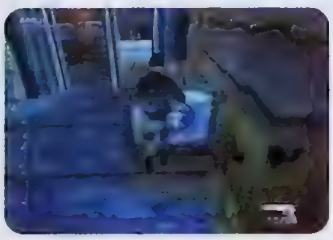
Gabe är en mångsidig karaktär. Hans äventyr har också stunder av uppfriskande variation. Som till exempel dessa.

Beväpnad med en pistol, ljuddämpare och tysta fötter...

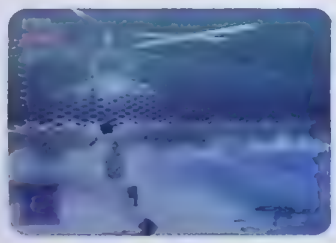


En terrorist blir träffad och faller. Långt ner.

Med gevär och kikarsikte tar man dem en i taget.



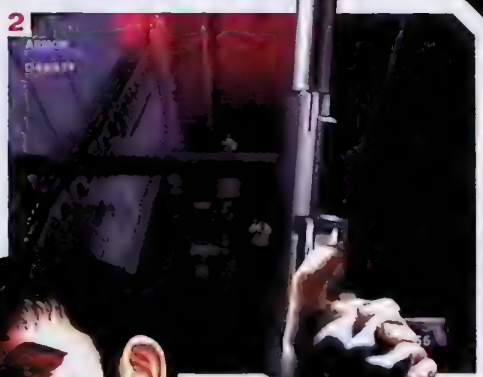
Gabe kan inte hoppa, men han kan klättra.



En strid med en attackhelikopter? Det luktar *Metal Gear*, men ekej...

Mer krypskytte, men med ett vanligt gevär. Övning ger färdighet.

1



2

3

(1) Håll öga på faromätaren (2) Häng med en hand och skjut. Starkt. (3) Inte för att det gör så mycket, men videosekvenserna är ruttna.

I nästan gör en mörkrädd. **Men det som gör spelet köpvärt är inte vapnen, utan att atmosfären på varje nivå är så tät att man kan ta på den.** När du väl kommer underfund med kontrollerna blir *Syphon Filter* ett rent nöje. Dyk genom fönsterrutor för att undkomma skottsalvor, idka iskallt prickskytte från ett hustak medan kulorna visslar om öronen... det är högst njutbart. Men *Syphon Filter* når inte riktigt fram till 9 av 10. Förutom den klumpiga kontrollmetoden och den oputsade grafiken, så tar det tyvärr inte längre tid att knäcka än *Metal Gear*, vilket är en besvikelse. Eftersom *Syphon Filter* inte når riktigt samma höjder som *Metal Gear* kan hållbarheten ganska snart bli ett problem.

vapen. Här finns allt, från den helsjuka Tasern (grilla moståndaren med elektricitet, och sätt sen eld på honom) till granatkastare och pistoler med ljuddämpare.
Syphon Filter har en uppsättning vapen som

Alternativen:

Metal Gear Solid	10/10	PSM14
Tomb Raider	10/10	PSM13
Syphon Filter	9/10	PSM10
Tenchu	7/10	PSM11

BETYG

GRAFIK:	Inte toppen, men godkänt	6
SPELBARHET:	Medryckande och omväxlande	9
HÅLLBARHET:	Kunde gärna varit längre	7

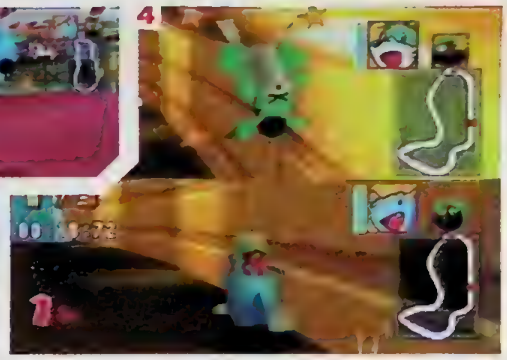
Gillar du *Metal Gear* är *Syphon Filter* ett måste. Många fiffiga inslag och spännande miljöer. Lite kort, bara.

8 AV 10

Svenska PlayStation Magasinet

Två spelare | Minneskort | Kompatibelt

■ UTGIVARE: Virgin Interactive ■ DISTRIBUTÖR: Egmont
■ UTVECKLARE: Hudsonsoft ■ SPELTYP: Arkad/racing



[1–2] De kutar, de snubblar – de är rent djuriska
[3–4] Placera bomberna och spräng dem.

Bomberman Fantasy Racing

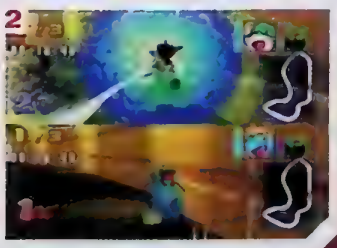
Lassie, Båtsman, Lilla Gubben... Djur som hjälper mänskligheten. Men skulle de stå pall om du slängde en granat på dem? Dags att ta reda på det nu..

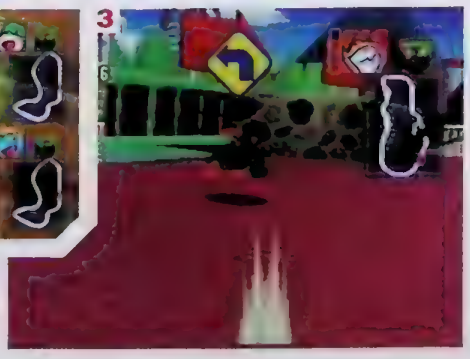
Det är bestar. Vi försöker att vara diplomatiska här, men djuren man rider på i *Bomberman Fantasy Racing* är en skrämmande blandning av allehanda varelser. Delvis kanin, delvis känguru, delvis alligator, delvis dinosaurie – med andra ord, de är väldigt märkliga. Men det spelar ingen roll. Huvudsaken är att de kan springa (ofta omöjligt fort), undvika feta explosioner och hoppa över farliga avgrunder för att komma i mål innan de andra.

Bomberman Fantasy Racing plockar inslag från de gamla *Bomberman*-spelen (som gick ut på att rida på djur) och förstorar dessa till nästan skrattretande proportioner. Man deltar i ett lopp, men det är ett lopp som går ut på att bomba, skjuta raketer på, förminska och i vissa fall nita sina motståndare. Till skillnad från vanliga racingspel finns här inte någon regelrätt bana att följa, och eftersom det inte går att handbromssladda när man saknar hjul blir *Bomberman Fantasy Racing* ett ganska osportsligt spel. Det går ut på att undvika att krocka med saker, att inte ramla ner i hål och att absolut inte sprängas i luften, medan man samtidigt försöker få sina motståndare att råka ut för allt detta.

Sanningen att säga, trots att det finns skillnader mellan djuren man rider på (några hoppar högre, andra är snabbare), skulle de aldrig få bli mer än ett par plyschtärningar i en bil ur *Gran Turismo* eller *Ridge Racer*, och i *Circuit Breakers* och *Micro Machines* skulle man gladeligen koka klister av dem. **De är egensinniga, klumpiga och verkar ha beslutat sig för att krocka med allt och alla. Man får intrycket att man snarare borde rida dem i en arkadversion med plasttyglar,** men vad som påverkar deras springande mest är sprintmätaren – en kraftmätare som visar hur mycket ork de har kvar. Ju mer man jagar på dem, desto slöare blir de.

Spelar man ensam kan man tråkigt nog sällan se sina motståndare bland alla dammoln. Här finns förvisso massor av bomber att plocka på sig, men ytterst få prylar som får djuren att kuta snabbare. Det innebär att man ganska snart får finna sig i att börja om eller komma i mål sist. Det är även irriterande att tvåspelarvarianten, som i och för sig är kul, egentligen bara ger en vink om hur bra en variant för fyra spelare hade kunnat bli – en vild massaker med omtöcknade djur som far åt alla håll! Men som man nu bara kan drömma om. Den här varianten på *Bomberman* lägger av just när den börjar bli intressant.





[1] Ta vilken du vill, de beter sig likadant. [2] Att spela två är kul, men inte tillräckligt kul. [3] En skarp vänsterkurva.

Alternativen:

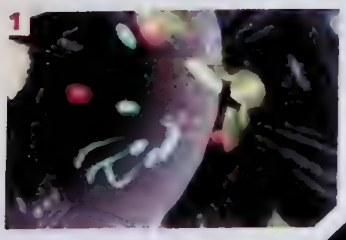
Circuit Breakers	8/10	PSM08
Bomberman Racing	6/10	PSM13
Racing N64	5/10	PSM18

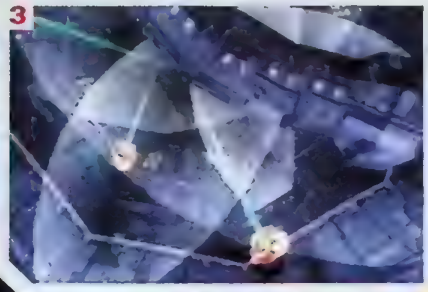
BETYG

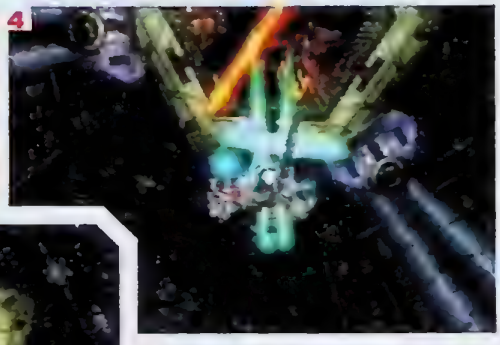
■ GRAFIK:	Klumpiga men gulliga polygoner 6
■ SPELBARHET:	Trilskas som en åsna 5
■ HÅLLBARHET:	Hyfsat om man spelar två 6

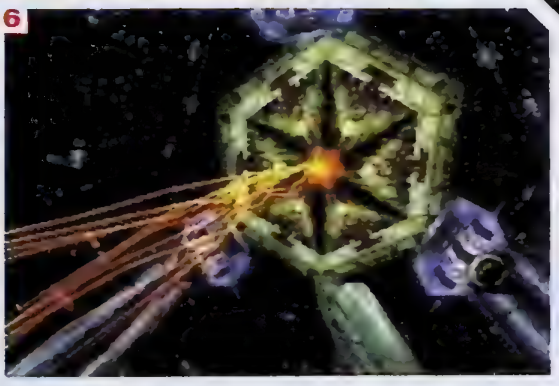
Inga tjusiga tricks i världen kan få en att bortse från att detta är ett klumpigt spel. Om Virgin ändå hade kunnat klämma in en variant för fyra spelare.

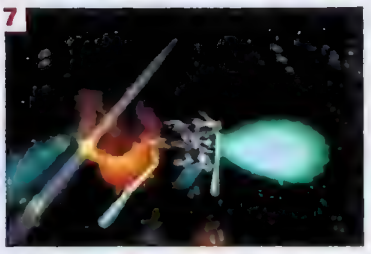
6 AV 10











[1] Flyg genom en tunnel i den här nivån. Eller snarare studsa... [2] Häpnadsväckande? Jodå. [3] Stiliga explosioner. [4] Var sitter handbromsen? [5] Notera den läckra ljuseffekten. [6] Hallå, det där är inte rättvist! [7] Shoot 'em up-genren är död – länge leve *Omega Boost*...

Omega Boost

Sökes: Någon som vill ta hand om ett klassiskt shoot 'em up med en modern touch. Enbart folk med gott tålamod behöver svara.

Animeringarna i detta shoot 'em up-spel är några av de snabbaste och smidigaste vi någonsin sett i ett spel till PlayStation. Den tekniska trollerilådan är häpnadsväckande. Även de mest luttrade spelgalningar får svårt att spela ointresserade när de spelar *Omega Boost* för första gången.

Det är programmerat av folket bakom *Gran Turismo* och lär få spelare att antingen le belåtet eller att slita sitt hår i ren frustration. Men till en början går det inte undvika att imponeras av dess otroliga hastighet.

Man spelar en robot som styrs antingen ur förstaeller tredje persons perspektiv – fast det förstnämnda är mindre intressant, eftersom det är svårt att använda.

OMEGA BOOST ÄR VERKLIGEN EN UPPLEVELSE I SIN BERG- OCH DALBANELIKNANDE, VANVETTIGA INTENSITET.

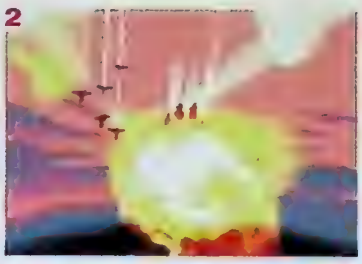
Hur som helst, de båda perspektiven bevisar bara Polyphonys skicklighet vad gäller att göra PlayStation-spel. *Omega Boost* är verkligen en upplevelse i sin berg-och dalbaneliknande, vanvettiga intensitet.

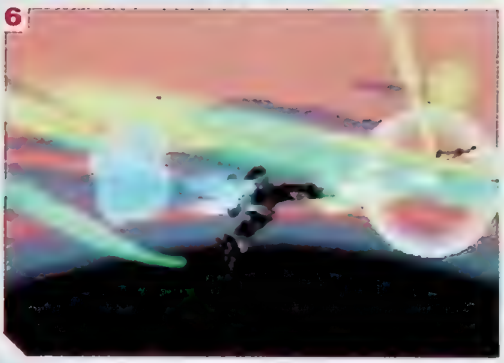
Äldre spelare kommer ihåg de klassiska arkadspelen *Space Harrier* och *Afterburner* från Sega. *Omega Boost* använder sig av en liknande design, men man har även stoppat in moderna saker. Man kan till exempel röra sig helt fritt i 360 grader. Vare sig man använder sig av styrpilarna eller den analoga kontrollen, visas alla rörelser på skärmen. En markör visar i vilken riktning alla skott kommer att skjutas, medan fiendens position indikeras av en pil i skärmens nedre vänstra hörn. Det där med 3D blir dock ett problem ibland. Det finns tillfällen då det är mycket svårare att sikta och förflytta sig än i 2D. *Omega Boost* är tjusigt och utnyttjar verkligen sitt utrymme. Man attackeras från alla möjliga vinklar, vilket skulle ha varit onödigt besvärligt och medfört att spelandet blivit klumpigt om man samtidigt varit tvungen att kämpa med kontrollsystemet. Som tur är blir det aldrig så. Orsaken till detta är enkel. Polyphony fick nämligen en snilleblixt och gav R1-

En spelare | Minneskort kompatibelt | kompatibelt

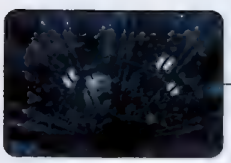
■ UTGIVARE: SCEE ■ DISTRIBUTÖR: Egmont

■ UTVECKLARE: Polyphony Digital ■ SPELTYP: Robot-shoot 'em up





[1] Luftstrid. Se dina fiender störta mot marken. [2] Sablar. [3] Att kunna låsa vapnen på ett mål är en nödvändighet. [4] Nämnde vi de renderade mellansekvenserna? De är väldesignade om än överflödiga. [5] En robot! [6] En robot till!



knappen en speciell funktion. Den låser roboten och kameran på dess rygg på ett specifikt mål. Med knappen intryckt kan man rotera runt fienden utan att behöva tänka på omgivningarna. Utan denna funktion hade *Omega Boost* bara varit hälften så bra som det är.

Tänk dig att åka i en bil som kör i 90 knyck. Det går undan, men är inte precis spännande. Tänk dig nu hur det skulle vara att ligga på bilens tak. *Omega Boost* känns väl inte riktigt så häftigt, men det ger dig en aning om synvinkeln man spelar i.

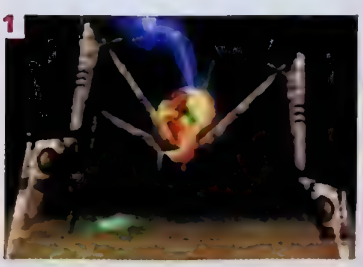
Nivåerna i *Omega Boost* är en blandning av lite olika, ganska förutsägbara ingredienser.

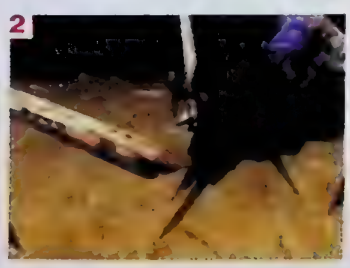
Först möter man anfallsvågor bestående av små farkoster, vilka man oftast kan skjuta ned med ett enda skott. Efter detta dyker vanligtvis en bamsing till miniboss upp. De motståndare som flyger solo följer vissa bestämda mönster. Det är bara att se och lära, så kan man slå ut dem med lite skicklighet. De flesta nivåerna rullar på i samma stil. Klarar man av allihop utan att förbruka all sin energi, så står man står öga mot öga med en jätterobot till.

FÖRST MÖTER MAN ANFALLSVÅGOR BESTÅENDE AV SMÅ FARKOSTER. SEN DYKER VANLIGTVIS EN BAMSING TILL MINIBOSS UPP.

Att klura ut hur man bäst ska besegra de stora bossarna är inget man gör på en kafferast. Efter allt man gått igenom innan man träffar på jätterobotarna, har man oftast ont om energi. För att inte tala om tålamod. Dör man skickas man tillbaka till nivåns början – och då dessa varar minst fyra-fem minuter, kan det hela bli ett uthållighetstest som heter duga.

Omega Boost är svårt, men det är absolut inte oslagbart. Till syvende och sist går det ut på att samla poäng och sikta på högsta möjliga placering vid nivåernas slut. En del kommer att tycka att detta känns härligt retro, medan andra kommer att sucka och stöna över de blygsamma poäng de fått efter att ha röjt järnet som en annan kvartersbomb. Nog för att det är ett bra spel, men *Omega Boost* är inget att springa benen av sig för. Vi hade väntat oss mer av Polyphony efter *Gran Turismo*, men de nådde inte världsklass den här gången...





[1] En robotspindel? Trevligt. Tro vad ni vill, men detta är bara en mindre boss – och den är STOR... [2] Spindeln biter i gräset. Det var på tiden.

Alternativen:

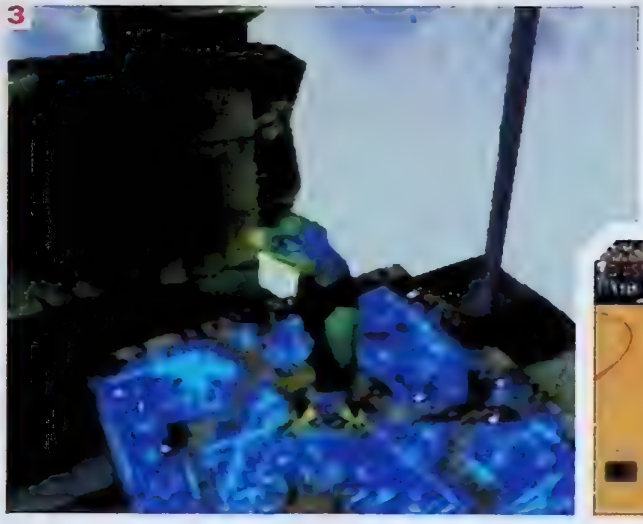
R-Type Delta	8/10	PSM17
R-Movie	8/10	PSM13
R-Types	8/10	PSM10
Omega Boost	7/10	PSM18

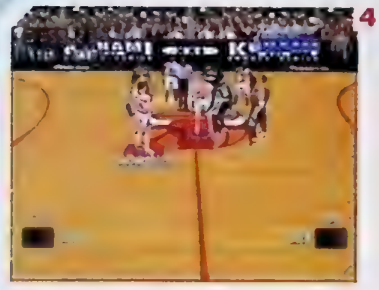
BETYG

■ GRAFIK:	Tjusig, mjuk, snabb. Mästerligt 9
■ SPELBARHET:	Kul men frustrerande 6
■ HÅLLBARHET:	Alldeles för kort 6

***Omega Boost* förför med sitt vackra yttre innan det förvirrar med sitt gammalmodiga stuk på spelandet. Testa innan du köper.**

7 AV 10



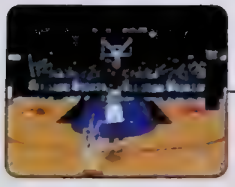


[1] Ensam är stark. [2] Tänk på att man bara får vara inne i straffområdet i tre sekunder åt gången. [3] Kolla vänsterkanten! [4] Dags för uppkast.

NBA In The Zone '99

Sportspel är som årgångsviner. Det är inte säkert att den senaste årgången är överlägsen de tidigare...

Ytterligare en dos av officiellt NBA-dunkande. *NBA In the Zone* är Konamis bidrag till årets uppsättning basketlir, en genre som betyder redan är övermättan överbefolkad. Hur kommer det sig egentligen att alla speltillverkare helt enkelt måste producera basketspel? *NBA In the Zone '99* känns ungefär lika nödvändigt som en ny Beatles-antologi. Fast det enda som egentligen har någon betydelse är om det är bättre än sina konkurrenter.



Upplägget går det inte att klaga på – välgjord motion capture, högt tempo, snövita basketskor och välpolerade parkettgolv går alltid hem. Kommentatorerna ger dessutom den där riktiga TV-känslan. Och förutom den snygga förpackningen innehåller spelet massor av valmöjligheter och spelsätt. **Antingen ställer man upp på en vänskapsmatch eller så spelar man NBA-matcher. Vidare går det att utmana datorn eller en kompis på straffar eller dunktävling.** Och precis som i de flesta andra basketspel kan man välja mellan ett arkadupplägg eller ett mer realistiskt spelsätt. Och om man vill kan man till och med bestämma vilka regler som spelarna ska följa varje match. Fast allt det här är egentligen sådant som man förväntar sig av dagens basketspel.

Vad är det då som är bra med det här spelet? Först och främst har det en snygg inledning och är läckert presenterat överlag. Under den coola ytan dunkar ett riktigt gammalt hederligt baskethjärta. För det andra är det försett med en officiell licens, vilket gör att man kan välja sitt favoritlag och spela med sina favoritspelare. Här kan man plocka sitt favoritlag från Central, Pacific, Midwest eller Atlantic-ligorna utan knussel, och alla proffsen finns med. För det tredje kan man ändra formationer och taktik under matchens gång så att man anpassar, och till och med kan skräddarsy, sitt

[1] Om man vill kan man utmana datorn eller en kompis på dunktävling. [2] Det kostar att ligga på topp. [3] Så här ska det se ut.

UPPLÄGGET GÅR INTE ATT KLAGA PÅ – VÄLGJORD MOTION CAPTURE, SNÖVITA BASKETSKOR OCH VÄLPOLERADE PARKETTGOLV GÅR ALLTID HEM.

Två spelare | Minneskort kompatibelt | 8 spelare kompatibelt

■ UTGIVARE: Konami ■ DISTRIBUTÖR: Egmont

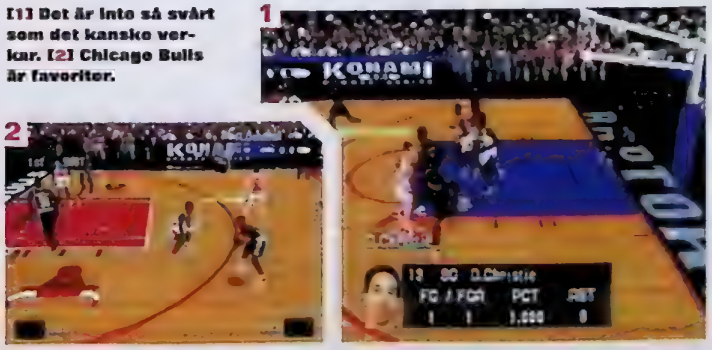
■ UTVECKLARE: Konami ■ SPELTYP: Basket

[1] En bra sak med det här spelet är att det finns så många kameravinklar. Tack vare dessa går det att titta på repriser hur länge som helst. [2] Ska han våga sig på en trepoängare? [3] Det gäller att värma upp ordentligt. [4] Härifrån borde man få fler poäng. [5] Musiken är inte så mycket att hurra för i det här spelet.

spel efter motståndarna. Men det här är också sånt som man förväntar sig ska finnas med. Faktum är att just avsaknaden av överraskningar är det största problemet med *NBA In the Zone '99*. Saker som tidigare ansågs vara lyxdetaljer tas nu för självklara, och *NBA In the Zone* är alltså inte banbrytande på något sätt. Det finns å andra sidan ingenting rent funktionellt som man kan klaga på. Besvikelse är snarare rätt ord. Och då menar vi inte att vi vill stoppa spelet i en soptunna och tutta eld på det. Vi menar istället att det är hyfsat, men inte mer. Efter den lovande inledningen och den smockfulla menyn blir man smått chockad av grafiken i själva spelet. Värst är spelarna. Kort sagt kan man säga att det saknar liv. Oavsett om de springer, passar, foular, skjuter eller dunkar både ser och känns de stela. Animationerna tar inte andan ur en, varken med detaljer eller följsamhet. I bästa fall kan det anses vara kompetent utfört, och det räcker inte. Basket är basket, ärligt talat. Man springer med spelarna från den ena ändan till den andra (precis som i fotboll och handboll, för den delen) och försöker hysta en stor orangefärgad boll genom en metallring med nät på. Publiken jublar, kommentatorerna skriker, och så börjar allt om från början. Det är hektiskt och ganska kul, men knappast genialt, snarare medlokert. Och har man betalat nästan 500 kronor för ett spel har man rätt att begära mer. Så är det bara.

> EFTER DEN LOVANDE INLEDNINGEN OCH DEN SMOCKFULLA MENYN BLIR MAN SMÅTT CHOCKAD AV GRAFIKEN I SJÄLVA SPELET.

[1] Det är inte så svårt som det kanske verkar. [2] Chicago Bulls är favoriter.



Alternativen:

NBA Live '99	9/10	PSM14
NBA Pro '98	7/10	PSM04
NBA In The Zone '99	5/10	PSM10
NBA Hangtime	4/10	PSM02

BETYG

■ GRAFIK: **Okej men inte mer 5**

■ SPELBARHET: **Medelmåttigt underhållningsvärde 6**

■ HÅLLBARHET: **Färskvara 5**

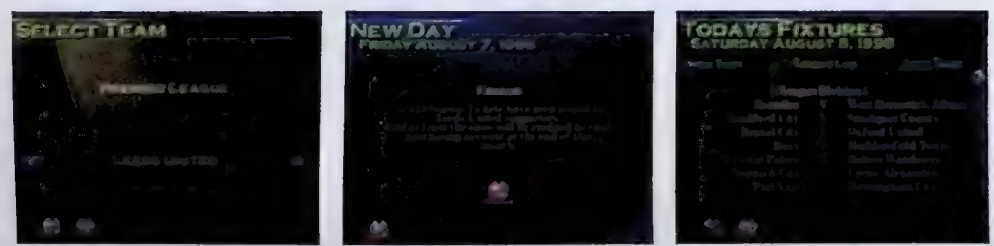
Ett medelmåttigt basketspel som ingen kommer att spela nästa säsong.

5 AV 10

[1] Medan datorn räknar ut matcherna sitter man och stirrar på den här skärmen. [2] Taktiktavlan är inte så betydelsefull som den kanske kan verka – man kan inte dra och släppa en spelare till en ny position. [3] Ibland får man se en kort sekvens från matchen. [4] Här kan man se hur bra lagen egentligen är. [5] Pengar är pengar.

FA Manager

Självklart säljer ett officiellt managerspel. Frågan är bara om *FA Manager* förtjänar det.



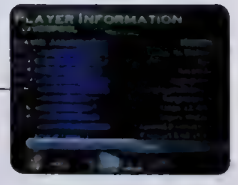
[1–2] Man kan välja vilket lag som helst så varför nöja sig med Leeds? [3] Satsa på att Barnsley ska klara tre poäng på hemmaplan.

Fotboll är en av de mest klassiska sporterna man kan ägna sig åt - både i verkligheten och på TV-spel. Och till PlayStation finns det ju som bekant massor av titlar att välja mellan. Men då handlar det om själva spelandet. I *FA Manager* är det lagets tränare, eller rättare sagt ledning, som har huvudrollen.

Managerspel till konsoler brukar vara ganska dåliga. PC-versionerna är alltid mycket djupgående och sofistikerade, medan exempelvis en PlayStation-version måste begränsa sitt innehåll så att det ryms på ett pyttelitet minneskort när man sparar. Kolla bara på Gremlins PlayStation-version av PC-succén *Premier Manager*.

Trots detta måste man i fallet *FA Manager* ändå tillstå att det finns ett imponerande stort antal spelare och att lagen är relativt färskt uppdaterade. **Dessutom är varje spelares färdigheter rankade i olika avseenden och på det hela taget stämmer uppgifterna överens med verkligheten.** En del kanske skulle säga att det är väldigt subjektiva omdömen som avgör när spelare som Kingsley Back får värdet 68 procent, men så fungerar det i alla fall.

När det kommer till själva spelandet kan man bläddra genom massor av tabeller, leta efter skyttekungar och så vidare. Och även om *FA Manager* är fult som stryk och inte riktigt kan mäta sig med PC-spelen när det gäller innehåll, är det allt annat än dåligt. Ungdomstränaren och Reservtränaren är exempel på två smarta och roliga idéer.



FA MANAGER ÄR EN BANTAD, KORTAD VERSION AV DET DU FÅR PÅ PC.

Två spelare | Minneskort

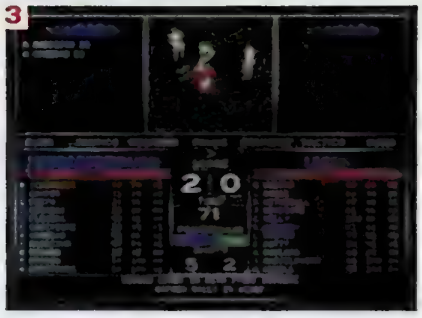
■ UTGIVARE: Eidos ■ DISTRIBUTÖR: EA Nordic

■ UTVECKLARE: Krysalis ■ SPELTYP: Fotboll/strategi

1

2

3



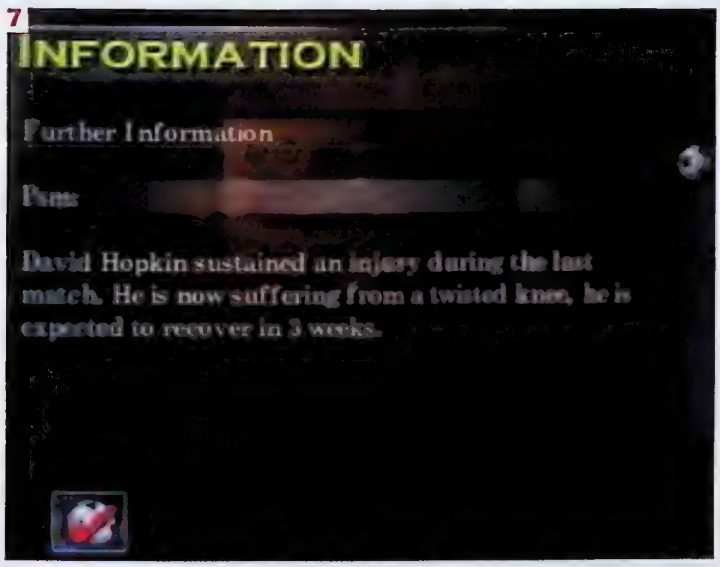
4

5

6

[1] Brian Moore står för kommentarerna. [2] När halvtidsskärmen kommer upp blir han tyst. [3] Men när matchen sätter igång igen slutar han knappt att prata. [4–7] Som manager tvingas man att fatta tuffa beslut dagligen – fast i FA Manager spelar det inte så stor roll vad man gör med sitt lag så länge man har en fet plånbok.

7



DET HANDLAR INTE OM FINGERTOPPSKÄNSLA ELLER HÅRT SLIT – DET ENDA SOM SPELAR NÅGON ROLL ÄR KLUBBENS EKONOMI.

De som har spelat några managerspel tidigare vet att det inte spelar någon roll hur mycket man kan göra om inte matcherna i sig har något underhållningsvärde. I *FA Manager* är matcherna helt okej. Båda lagens antal mål visas på respektive sida av skärmen. Bredvid varje spelare finns tre stycken uppgifter: en för vunn tacklingar, en för passar som har gått fram och en för skott på mål. Dessa uppgifter ligger till grund när man efter matchen ska bedöma varje spelares insats. Vidare finns det en liten mätare som går fram och tillbaka beroende på vilket lag som har bollen. De allra flesta händelserna kommer upp som små meddelanden, men om det händer något riktigt intressant som exempelvis ett mål, en farlig frisparkssituation eller en ful fällning visas det i ett litet höjdpunktsfönster.

Grafiken i dessa sekvenser är oftast ganska usel låg upplösning, fyrkantiga spelare och ryckiga rörelser – till skillnad från den som Actua-motorn i *Premier Manager* ritade upp. En hörna kan till exempel bestå av tre stycken olika klipp – tillslaget, skottet och, i bästa fall, räddningen.

Efter att ha spelat några matcher börjar man förstå poängen i *FA Manager*. Egentligen är det ganska enkelt – man behöver bara se till att värva de bästa spelarna. **Transfermarknaden är nyckeln till framgång och några bra affärer kan vara helt avgörande för en klubbs framtid.** Man kan trixa hur mycket som helst med formationer och bonusar utan att det egentligen spelar någon roll i det långa loppet. Har man spelare med högre ranking än motståndaren vinner man. Det kanske inte låter så farligt men det är det faktiskt.

Precis som alla andra konsolspel i genren är *FA Manager* alldeles för simpelt. Tanken med att det är managerns agerande som ska styra utgången går förlorad. *FA Manager* handlar inte om fingertoppskänsla elle hårt slit – det enda som spelar någon roll är klubbens ekonomi. Det har ingenting med skicklighet att göra, vilket känns fel på något sätt.

Denna invändning till trots är det på något sätt ändå beroendeframkallande. I alla fall om man älskar fotboll. Det spelar ingen roll hur mycket man klagar och svär, fem timmar senare sitter man fortfarande kvar framför TV:n och funderar på om man ska spara lagets stjärna till den där viktiga slutspelsmatchen eller inte. Eller om du ska kunna vinna bottenmatchen och hänga kvar i högsta divisionen eller inte. Om man har lite inlevelseförmåga så räcker det förvånansvärt långt. Det är mycket som känns fel i *FA Manager*... men det funkar. Vi vet inte hur det går till. Fotboll är ett konstigt spel.

Alternativen:

Premier Manager '98	7/10	PSM15
Premier Manager '98	7/10	PSM09
FA Manager	7/10	PSM10

BETYG

■ GRAFIK:	Massor av text, fula matchsekvenser	3
■ SPELBARHET:	Man kan inte påstå att det är bra, men...	7
■ HÅLLBARHET:	Håller säkert till nästa års upplaga	7

FA Manager är dåligt och bra på samma gång. Trots alla brister och fel blir man sittandes framför TV:n. Riktar sig till riktiga fotbollsentusiaster.

7 AV 10

Svenska PlayStation Magasinet

Två spelare | Minneskort kompatibelt | D-SHOCK/ANALOG kompatibelt

■ UTGIVARE:	Konami	■ DISTRIBUTÖR:	Egmont
■ UTVECKLARE:	Atlus	■ SPELTYP:	Strategi

Trap Runner

"De gör inte spelen som förr." Eller det gör de kanske... Konami tar en tripp **tillbaka till tiden när spel verkligen var spel.**

[1–2] Farlig gas, avgrunder och svävande rosa ljussken försvårar ditt uppdrag. [3] Plötsligt insåg Lou hur farligt det är med UV-strålning. [4] Visst är det härligt när ens planer går i lås. [5] Det handlar om taktik här.

I viss utsträckning är *Trap Runner* utan jämförelse, det spelar i sin egen division. Det är ett arkadspel med pusselspelsliknande övertoner som påminner en del om den gamla Spectrumklassikern *Spy Vs Spy*, men det har också inslag från *Bomberman*, och Virgins underliga och bagatellartade *Grid Runner*. Så i sin genre är det förmodligen ensamt.

Man spelar ur fågelperspektiv, tar sig genom labyrintliknande nivåer samt placerar och desarmerar fällor. I ena ögonblicket desarmerar man bomber genom att trycka på knappar på samma sätt som i *PaRappa*, och i nästa ögonblick tvingas man slåss man mot man mot en datorstyrd motståndare. Även alternativet för två spelare följer detta mönster.

Det är i flerspelarläget som *Trap Runner* verkligen kommer till sin rätt. **Förutom att sätta och desarmera fällor kan man använda en pistol på relativt korta avstånd och slåss i närstrid** – eller snarare svinga en dåligt animerad fot i riktning mot motståndaren (om de hade handväskor skulle de antagligen slåss med dem istället). Hur man går segrande ur dessa strider spelar mindre roll – de utgör mest ett tillfalle att gillra ännu en fälla.

Träningsbanan är ett bra sätt att bekanta sig med alla prylar och man får tillfälle att få kläm på spelet. Det är dock mindre bra att träningen består av videosekvenser som inte är spelbara, men det går trots detta att fullborda de första nivåerna utan större problem.

Man spelar som en av sex olika karaktärer. Var och en besitter en kombination av olika vapen, vilka omfattar allt från dödlig gas till minor och bomber. Förutom att använda dessa vapen mot fienderna, måste man undvika och desarmera deras fällor. Man stöter på superfällor som kan utlösas så att motståndaren stryker med (bra) eller du själv om du inte är försiktig (mindre bra). Detta inför en dimension av strategiskt tänkande vilket hindrar bataljerna från att bli enformiga, vilket alltid är viktigt.

Trap Runner har en trevlig, enkel design. Möjligen är det denna styrka som också är dess svaghet. Det ser ut som ett 16-bitarsspel och emellanåt känns det även som ett sådant. Man kan spendera några sköna timmar med det i dess flerspelar- eller sololäge, men det är inte tillräckligt spännande i längden.

Alternativen:

Bomberman	7/10	PSM19
Trap Runner	6/10	PSM19
Bomberman World	6/10	PSM07

BETYG

■ GRAFIK:	16-bitars galenskaper	5
■ SPELBARHET:	Enkelt men nyskapande	6
■ HÅLLBARHET:	Tjatigt om man är ensam, bättre om man är två	6

Om du verkligen är ute efter den rätta retrokänslan och har gott om pengar, är *Trap Runner* underhållande spel för flera spelare. Men spela inte ensam.

6 AV 10

Två spelare | Minneskort kompatibelt | Dualshock kompatibelt

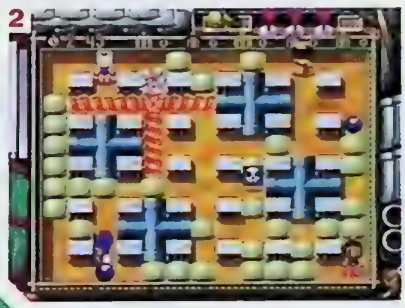
■ UTGIVARE: Virgin ■ DISTRIBUTÖR: Egmont

■ UTVECKLARE: Hudson ■ SPELTYP: Arkad

Bomberman

Trots att det här spelet uppmanar folk att kasta bomber på varandra, tycker vi inte illa om det. Tvärtom.

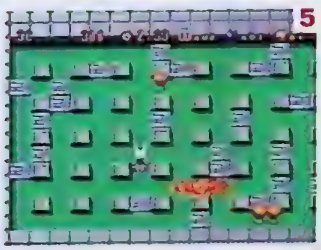
1



2

3

4



5

[1] Hoppa i vagnen för att undvika trubbel. [2] Det gäller att snabbt ta skydd när man har placerat ut en bomb. [3–4] Bonuskrafter är nyckeln till framgång. [5] Inte lika kul.

De galna bombarna kommer att ta dig. Det kan ske medan du för ett ögonblick tappar koncentrationen. Det kan ske på en regnig dag. Och det kan även ske på en solig eftermiddag. För i samma sekund som man får syn på de små söta figurerna som spränger varandra i bitar är man förlorad. Och det kan göra väldigt ont. Åtminstone om man har kopplat in en Multi Tap i sin PlayStation.

För de som aldrig tidigare har spelat ett Bomberman-spel kan det vara bra att känna till lite om upplägget. **Man kontrollerar en av fem tecknade terrorister – som uteslutande lever för att spränga saker – och spelet går kort och gott ut på att man ska placera ut bomber.** Till en början är bomberna svaga och har liten sprängradie men ju mer man bombar desto bättre och kraftfullare blir de. Bortsett från att hitta nya bonuskrafter gäller det att överleva motståndarnas attentat. Målsättningen är att man själv ska vara den enda överlevande när krutet har lagt sig.

På sätt och vis skulle man kunna likna Virgins release av *Bomberman* med när artister bestämmer sig för att ge ut Greatest Hits-skivor och tidigare outgivet material. I båda fallen är nog pengar den enda anledningen till projektets initiativ. Fast i skivbranschen behövs det ju inte något genuint intresse för skapandet i sig för att det ska fungera – allt är ju redan gjort och man behöver bara redigera. När det handlar om TV-spel är detta dock nödvändigt. Det blir helt enkelt inte roligt att spela om inte speltillverkarna har lagt ner tillräckligt med tid och kraft på spelet. Som tur är har Hudson förstått detta. Den här gången har man struntat i att försöka lura på spelarna en fejkad 3D-värld och har istället satsat på klassiska eldbomber, kraftbomber, bombhandskar och bombstövlar.

Bomberman innehåller visserligen ett Story Mode, där man spelar sig genom banorna på egen hand och till slut möter en stor boss, men den verkliga behållningen ligger i att vara flera. När fem stycken personer sätter igång och bombar skapas nämligen en kedjereaktion – bombar du mig bombar jag dig men om du låter mig vara kan jag bomba honom istället. Och eftersom det inte finns några regler att bryta emot kan ingen bli sur.

Alternativen:

Bomberman	7/10	*PSM10*
Trap Runner	6/10	*PSM10*
Bomberman World	6/10	*PSM07*

1

2

[1] Spräng mönstren för att komma vidare. [2] Ensam herre på täppan.

BETYG

Svenska PlayStation Magasinet

■ GRAFIK:	Retro på alla sätt 4
■ SPELBARHET:	Explosivt vansinne 7
■ HÅLLBARHET:	Länge om man är flera 8

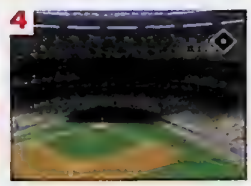
Lite trist om man spelar ensam, men desto roligare om man är fem. Då blir det en garanterad skrattfest.

7 AV 10

■ UTGIVARE:	Electronic Arts	■ DISTRIBUTÖR:	Egmont
■ UTVECKLARE:	Electronic Arts	■ SPELTYP:	Baseboll

Triple Play 2000

Gillade du brännboll i skolan så gillar du baseball.



[1] Ska jag satsa på en homerun eller slå en stoppboll? [2–3] Som tur är kan man få det mesta förklarat för sig. [4] Naturligtvis finns det massor av olika kameravinklar. [5] Skruv? [6] Hoppas jag hinner!

Nyckeln till framgång för Electronic Arts och EA Sports är enkel. Deras framgångsrecept bygger på den strålande idén att omarbeta och sätta ett nytt årtal på förra årets storsäljande sportspel. Och Electronic Arts sporttitlar säljer nästan alltid bra. Förmodligen beror det på att deras spel nästan alltid innehåller riktiga spelare och högt tempo. Utan *FIFA*, *NHL* och *NBA*-licenserna skulle det inte bli samma sak. Och när Electronic Arts nu släpper ett baseballspel är det naturligtvis försett med en Major League-stämpel. Som inramning till de riktiga matcherna med de riktiga spelarna i de riktiga lagen innehåller *Triple Play 2000* kommentatorer och välgjorda animationer. Men bäst av allt är upplägget. Tack vare att *Triple Play 2000* i stor utsträckning känns som ett arkadspel är det relativt lätt att sätta sig in i det även om man inte är någon verklig entusiast. Här behöver man inte ha följt de tuggummituggande proffsen på kabelsportkanalerna. Ni vet de där överbetalda typerna som tar sig i skrevet, kliar sig på pungen, spottar tuggtobak och sparkar sand på varandra hela tiden.

Precis som vanligt är Electronic Arts upplägg näst intill felfritt; massor av kameror följer spelet nere på planen och kommentatorerna blir upphetsade när en spelare gör någonting extra snyggt. **Vidare finns det flera stycken spelsätt – däribland Home Run Challenge, som går ut på att man ska göra fler homeruns än datorn.** Och om man spelar som kastare kan man justera positionerna och kasta fyra olika sorters kast. På samma sätt kan man ändra slagmannens kraft i slagen.

Fast frågan är om någon bryr sig. Baseball är inte någon stor sport i Sverige, varken vad beträffar antalet utövare eller på TV, och om man inte känner till spelarnas riktiga namn försvinner ju mycket av poängen med ett officiellt spel. Verklig baseball kan vara en långrandig och riktigt seg historia, som kan hålla på en hel kväll. Men det finns taktiska inslag i baseball som kan vara nog så underhållande. Och det är kul att stjäla baser! Det här spelet håller ett avsevärt högre tempo än en riktig baseballmatch, och tillhör man de riktigt insatta och det regnar ute, så varför inte?

BETYG

■ GRAFIK:	Som *NHL*, *NBA* och *FIFA*, fast baseball	7
■ SPELBARHET:	Realistiskt men ändå begripligt	7
■ HÅLLBARHET:	Beror på om man älskar baseball	6

Lika realistiskt, snyggt och välprogrammerat som Electronic Arts spel brukar vara. Dessvärre är nog målgruppen ganska begränsad.

7

AV 10

VINN!

APKUL TÄVLING!

Ska du bli apfångare och resa i tiden? Såklart att du ska!
I samarbete med Egmont Games ger vi dig nu chansen att vinna ett alldeles eget exemplar av det förträffliga *Ape Escape* från SCEE. Fem vinnare får spelet och dessutom en knasig apdocka.

För att kunna delta måste du först lista ut svaret på följande fråga:

Vad heter hjälten i *Ape Escape*?

1. **Spike**
2. **Ike**
3. **Mike**

När du tror dig kunna svaret på frågan ovan ringer du till PlayStation-Magasinets tävlingslinje på

0712–110 50

(4:55 kr per minut)

Svarar du rätt får du ytterligare tre spelfrågor, och svarar du rätt även på dem har du chans att vinna ett av de fem spelen.
Lycka till!

Samtalet kostar 4:55 kr/min. Flow Interactive, Box 3243, 103 64 Stockholm, tel 08-587 191 00.

TIPS

ÄNDA SEDAN DET FÖRSTA TILT-LODET TEJPADES FAST PÅ ETT FLIPPERSPEL HAR FUSKANDET VARIT EN SJÄLVKLAR DEL AV SPELANDET. PÅ DESSA SIDOR FÖR VI TRADITIONEN VIDARE.

GRAND THEFT AUTO: LONDON 1969

Byt namn på karaktären för att få följande:

Obegränsat antal liv:
MCVICAR

Alla vapen och obegränsad ammunition:
TOOLEDUP

Få nära tio miljoner poäng:
BIGBEN

Tillgång till koordinaterna på kartan:
SWEENEY

Öka din status som efterlyst till fem:
OLDBILL

Stäng av din status som efterlyst:
GRASS

Tillgång till **nivå 2, Mods & Sods:**
MAYFAIR

Tillgång till **nivå 3, Chelsea:**
PENTHOUSE

Tillgång till nivå **4, Dead Certainty:**
RAZZLE

Alla nivåer, alla vapen, obegränsad ammunition:
SORTED

Alla nivåer, alla vapen, obegränsad ammunition, obegränsade liv, kartkoordinaterna för din nuvarande position, nära 10 miljoner poäng och öka din nivåmultiplikator till fem:
HAROLDHAND

Få ut mer av harmlöse Hugo med våra tips.

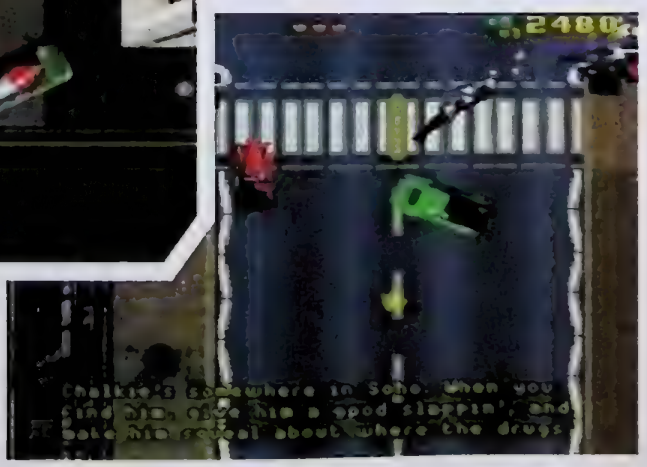
HUGO

TILLGÅNG TILL ALLA NIVÅER:
Håll ned ⓛ och ⓡ på kartskärmen i minst tio sekunder. På så sätt tar du dig fram genom alla områden på kartan. För att gå igenom kartan baklänges, håll ned ⓛ och ⓡ i minst tio sekunder.

SPELA BONUSSPELET, MAGISKA HÄNDER:
Klara av spelet i arkadläget och samla alla bonusprylar på samtliga nivåer. Fullföljd sedan repscenen i slutet genom att skjuta ut den onda häxan Scylla genom fönstret.

LIVE WIRE

TILLGÅNG TILL ALLA EXTRANIVÅER:
På nivåvalsskärmen, håll ned Ⓐ följt av: ←, ↓, ↑, →, ←. Välj extranivå genom att trycka på styrpilarna åt höger eller vänster för att välja vanlig nivå, och sen trycka på ↑ eller ↓ för att välja extranivån.



... eller så kan du ändra ditt namn till "Tooledup" och få alla vapen och hur mycket ammunition som helst i *GTA London 1969*.

RUGRATS

GÖR DET LÄTTARE ATT PUTTA PÅ BANGOLFBANAN:
Håll ned gåknappen medan du puttar så rör sig styrlinjen mycket långsammare.

HITTA BEBISARNA PÅ CHUCKIE'S GLASSES-NIVÅN:
Alla barnen är en trappa upp. Kulla en baby och spring nedför trapporna. Det tar första till höger och till hallen, men om du tar första till vänster hamnar du i köket. Spring genom köket så är det fritt fram.

GENVÄG PÅ INCIDENT ON ISLE SEVEN :
Gå dit där växterna är så hittar du tre hopknutna ballonger. Spring på dem och tryck på ◎-knappen.
Nu kommer du till mitten av brädet.

OBS!

Redaktionen svarar inte på några spelfrågor per telefon. Skicka istället ett brev eller vykort så svarar vi gärna!

Du kan även ringa till de olika spelföretagens hjälplinjer på följande nummer:

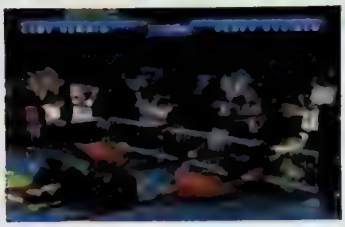
Sony Hotline:
0719-310 311(5 kr/samtal)

Electronic Arts Konsumentsupport:
08-594 106 80

Bonnier Multimedia Support:
08-605 36 11

Wendros Support:
08-689 97 87
(Vardagar 9.00-18.00)

Funsoft Support:
08-760 02 40
(Vardagar 9.00-17.00)



(1) Hjälp Tommy nå leksakspalatset så han blir glad igen i Rugrats.
(2) Miss inte alla extranivåerna i *Live Wire*. (3) Bli rikare tack vare mera guld i *Civilization II*.

HEMLIGA REPTAR BARS:

Spela åttonde hålet på Ice Cream Mountain, gå till andra sidan av pyramiden och genom ingången. Här hittar du många Reptarstänger. Du hittar också Mr. Friends fru.

SAKER DU MÅSTE HITTA EN TRAPPA NER:

- För att nå nivån **Chuckie's Glasses**, ta paraplyet i lekhagen.
- För att nå nivån **Incident On Isle Seven**, ta burken i köket.
- För att nå nivån **Egg Hunt**, ta äggkorgen i vardagsrummet.
- För att nå nivån **Mr Friend**, ta maskinen från verkstaden i källaren.
- För att nå nivån **Grandpa's Teeth** , ta lösständerna i badrummet.
- För att nå nivån **Ice Cream Mountain**, ta maskinen från verkstaden i källaren.

SAKER DU MÅSTE HITTA EN TRAPPA UPP:

- För att nå nivån **Seven Voyages of Cynthia**, ta Cynthiadockan i gästrummet.
- För att nå nivån **Let There Be Light**, ta ficklampan i Tommys rum.
- För att nå nivån **Toy Palace**, ta Thorgdockan i Didis och Stus rum.
- För att nå nivån **Circus Angelicus**, ta det uppstoppade lejonet från badrummet på övervåningen.
- För att nå nivån **Cookie Race**, ta kakburken från familjerummet på övervåningen.
- För att nå nivån **Visitors From Outer Space**, ta fjärrkontrollen i farfars rum.

SÅ KOMMER DU TILL SISTA NIVÅN:

Samla först ihop alla pusselbitarna till pusslet. Ta sen Reptardockan som finns nära TV-apparaten. Nu har du tillgång till nivån **Reptar Solo.**

CIVILIZATION II

29874 GULDMYNT:

Döp om staden till CasH. OBS! Var noga med att hålla ned knappen ⊡.när du väljer H.

WCW NWO THUNDER

STORA HUVUDEN, HÄNDER OCH FÖTTER:

På huvudmenyn trycker du på ⊡ sju gånger, ⊡ en gång, följt av ▬.

ÖKA DINA DEFENSIVA OCH OFFENSIVA VÄRDEN:

På huvudmenyn trycker du på ⊡ fyra gånger, sen ⊡ fyra gånger, sen ⊡ fyra gånger, sen ⊡ fyra gånger, följt av ▬ en gång.

SE ALLA VIDEOSEKVENSER:

På huvudmenyn trycker du på ⊡ fyra gånger, sen ⊡ fyra gånger och sen ▬ en gång. Nu får du se den inledande videosekvensen.
För att hoppa från en sekvens till en annan, håll ned ← eller → och tryck på ⊗. Nu hoppar du fritt mellan sekvenserna. Det finns över hundra stycken att se på.

TILLGÅNG TILL DEN HEMLIGA BROTTNINGSRINGEN, CAGE:

På huvud menyn, tryck in knappar i följande ordning: ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ▬. Om du nu ser på tillvalsmenyn (options), så ser du att ringen har ändrats till **CAGE.**

TILLGÅNG TILL DEN HEMLIGA BROTTNINGSRINGEN , THE BOX:

På huvudmenyn, tryck in knappar i följande ordning: ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ▬. Titta nu på tillvalsmenyn (options), så ser du att **THE BOX** finns bland alternativen för brottningsring.

TILLGÅNG TILL ALLA HEMLIGA BROTTARE:

På Select Player-skärmen, tryck på ⊡ fyra gånger, sen ⊡ fyra gånger, sen ⊡ fyra gånger, sen ⊡ fyra gånger, följt av ▬ en gång.
Nu har du tillgång till alla hemliga karaktärer i alla spellägen.

FLER TIPS

Om du söker fler tips och genomgångar till dina favoritspel så glöm inte att spana in PlayStation Guide 1, 2 och 3!

Du kan beställa dem genom att fylla i namn och address på en vanlig postgiroblankett. Ange vilket eller vilka nummer du vill ha, samt betala in 60 kr per nummer till Atlantic Förlags AB på postgironummer 34 65 25-9. Priset inkluderar moms, porto och expeditionsavgift.

Räkna med cirka 10 dagars leveranstid (med reservation för eventuell slutförsäljning).

SAKNAR DU NÅGOT NUMMER AV PSM?

Du hinner fortfarande komplettera din samling!

Med varje nummer av Svenska PlayStation-Magasinet får du en exklusiv demo-CD, fullpackad med spelbara demoversioner och rullande förhandstittar på aktuella spel. Nu har du chansen att komplettera din samling!

Beställ de nummer du saknar genom att fylla i namn och adress på en vanlig postgiroblankett. Ange vilket eller vilka nummer du vill ha, samt betala in rätt belopp till Atlantic Förlags AB på postgironummer 34 65 25–9. Priset inkluderar moms, porto och expeditionsavgift. Räkna med ca 10 dagars leveranstid (med reservation för eventuell slutförsäljning).

KÖP 4, BETALA FÖR 3 !

Tidningarna kostar 60 kronor per styck, men beställer du fyra nummer betalar du bara 180 kronor. Passa på nu, lagret är begränsat. Ange gärna alternativ om numret du beställt skulle vara slut.

KOMPLETT SAMLING!

PSM 1, PSM 2 & PSM 3 – Slutsålda !

PSM 4 På skivan: Resident Evil 2, Gex: Enter The Gecko, Rascal & Dynasty Warriors

PSM 5 På skivan: Motorhead, Newman Haas Racing 2, Nightmare Creatures, Crime Killer & Coneman

PSM 6 På skivan: Forsaken, Kula World, Dead Ball Zone, Timeshock & Kick Off World

PSM 7 På skivan: Gran Turismo, Colin McRae Rally, Dead or Alive, Deathtrap Dungeon & Klonoa

PSM 8 På skivan: Tommi Mäkinen Rally, Treasures of The Deep, Circuit Breakers, Ghost in The Shell & Blast Radius

PSM 9 På skivan: Exklusiv Tekken 3-demo

PSM 10 På skivan: Tombi, Ninja, World League Soccer, Circuit Breakers, S.C.A.R.S., Test Drive 5, G-Darius, Psychon, Pushy 2, Everybody's Golf, Making of Medievil & Spyro the Dragon

PSM 11 På skivan: ISS Pro '98, Medievil, Mr Domino, Unholy War, Abe's Exoddu's, Crash 3, Fluid, Haunted Maze, B-Movie & Blast Radius

PSM 12 På skivan: Tomb Raider, Bust A Groove, Future Cop: LAPD, Spyro the Dragon, Victory Boxing, Wreckin' Crew, Sentinel Returns, Colony Wars – Vengeance & Mah Jongg

PSM 13 På skivan: TOCA 2: Touring Cars, Crash Bandicoot 3, F1 '98, Music, Psybadek, D.D.T., Lemmings Compilation, Moto Racer 2 & Blitter Boy

PSM 14 På skivan: Metal Gear Solid, Cool Boarders 3, Devil Dice, Max Power Racing, V-2000, S.C.A.R.S, Yaroze Hall of Fame (14 Yaroze-spel)

PSM 15 På skivan: Soul Reaver, A Bug's Life, All Star Tennis '99, Rollcagebana, Music Bonus Data, Warzone 2100, Viva Football

PSM 16 På skivan: Tank Racer, Rugrats, Adventure Game, Rollcage

PSM 17 På skivan: Ridge Racer Type4, Gex: Deep Cover Gecko, Actua Ice Hockey 2, T'ai Fu: Wrath of The Tiger, Swing, R-Type Delta, Big Race USA, Pandora's Box

PLAYSTATION GUIDE 1-3

Nu kan du beställa de tre första numren av PlayStation-Guide! I tidningarna hittar du hjälpsamma guider, användbara tips och kompletta genomgångar av dina favoritspel till PlayStation. Tidningarna är 100 sidor tjocka och kostar 60 kr.

PLAYSTATION GUIDE 1

Gran Turismo, Final Fantasy VII, Broken Sword, Deathtrap Dungeon, Micro Machines, G-Police, International Superstar Soccer Pro

PLAYSTATION GUIDE 2

Alundra, Resident Evil 2, Tomb Raider, Tomb Raider 2, Cool Boarders 2, Need for Speed 3, TOCA Touring Cars

PLAYSTATION GUIDE 3

Colin McRae Rally, Toca 2, Formula 1 '98, Tekken 3, Crash Bandicoot, Spyro the Dragon, Colony Wars Vengeance, FIFA '99, ISS Pro'98, Actua Soccer 3, Michael Owen's WLS, WWF Warzone

Månadens CD-skiva

Skjutvapen, bilar, fler skjutvapen, farligare förare och vagnslaster med onödigt våld. En pikant samling demoversioner gör att livet leker den här månaden. Stoppa in CD:n i din PlayStation. Välj ett spel som faller dig i smaken och tryck på Kryss. Spela spelet. Tuta och kör.

Syphon Filter

- UTGIVARE: **SCEE**
- SPELTYP: **Action/äventyr**
- PROGRAM: **Spelbar demo**

Var du en av de stackars förvirrade själarna som nästan köpte en N64 bara för att kunna spela *GoldenEye*? Du behöver aldrig oroa dig för kvaliteten på PlayStation-spelen igen. Om den jämna strömmen av topptitlar inte har övertygat dig ännu, så lär detta actionpackade agentäventyr göra susen. De saluförs helt korrekt som det amerikanska svaret på *Metal Gear*, och har mycket att erbjuda. I *Syphon Filter* är det bara du och din grupp agenter som kan rädda världen från ett dödligt virus. Huvaligen vad spännande...

kontroller:

- ⊗ Tre knappar i en
  1) Tryck ned när Gabe står stilla så knäar han.
  2) Gör så Gabe kan gå på huk framåt.
  3) Använd när Gabe står nära en kant, så sänker han sig ner.
- ◎ Avfyrar valt vapen.
- ◎ Får Gabe att rulla så han blir svårare att träffa.
- △ Fyra knappar i en.
  1) Klättra (om det är möjligt).
  2) Använder möjliga objekt (dörrar, datorer, knappar).
  3) Laddar om valt vapen.
  4) Kontaktar Lian Xing.
- Får upp pausmenyn.
- Markerar Gabes tillgängliga vapen. Håll ned och tryck eller så kan du scrolla och markera önskat vapen. Släpp knappen för att välja det markerade vapnet.
- L1 Låser på närmast möjliga fiende.
- L2 Tar fram hårkors för siktet.
- R2 Mejar åt höger. I krypskyttelaget (Sniper mode) kan Gabe titta runt hörn.
- R1 Mejar åt vänster. I krypskyttelaget (Sniper mode) kan Gabe titta runt hörn.

Övriga inslag:
I det färdiga spelet spelar du Gabe Logan, en agent för underrättelsetjänsten. Du blir iväg skickad med uppdraget att eliminera en grupp terrorister som bygger biologiska massförstörelsevapen vars like världen aldrig har skådat. Naturligtvis tänker de använda vapnen i USA och du måste förstås stoppa dem...

Ytterligare information:
Smyg iväg till vårt speltest på sidan 56 så får du veta mer.

Skjut krypen eller kryp först och skjut sedan.

Sakta vi smyga genom stan.

D-SHOCK/ANALOG kompatibelt

ANALOG VARNING

OBS! Detta spel kan bara spelas med en analog joypad.

Ape Escape

■ UTGIVARE: SCEE

■ SPELTYP: 3D-plattform

■ PROGRAM: Spelbar demo

Vi kittlade era smaknerver med en video i ett tidigare nummer, och nu infriar vi era förhoppningar med en demo på spelet som kan bli nästa *Crash 3*. Detta charmiga plattformspel kräver smidiga tummar, eftersom det är analoga kontroller som gäller. Som tur är har utvecklarna lagt med ett träningsläge så att du kan vänja dig vid dem. De hjälper dig också att komma till rätta med de talrika mojängerna som den vänlige (men spritt galne) professorn har uppfunnit åt dig. Ditt uppdrag är rakt på sak. Massvis med apor har rymt. De lever rövare och måste infångas. Du måste lära dig använda alla manickerna som står till ditt förfogande för att få tag i de små vrålaporna. Läget förvärras av att de dessutom har spridits ut – i tiden.

■ kontroller:
Vänster analog spak: Förflyttning åt alla håll.
Höger analog spak: Gör något åt alla håll.
□ Fördela en manick till en viss knapp
□/□ Hoppa
□ Zooma in/ut
Styrkorset: Panorera med kameran.
Alla övriga kontroller finns på skärmen.

■ övriga inslag:
Du måste uppfylla en viss apkvot, det vill säga fånga ett visst antal apor för att gå vidare till nästa nivå. Nu är det så att du inte kan komma åt vissa av aporna på de tidiga avsnitten utan några av mojängerna som du bara kan få tag på längre fram. Alltså måste du gå tillbaka för att knipa de små rackarna i ett senare skede. Du hittar också en massa märken utspridda på nivåerna. Om du samlar på dig tillräckligt många märken så får du extra liv och tillgång till ett gäng roliga minispel, bland annat en boxningsmatch.

■ ytterligare information:
Vill du apa dig ytterligare är det bara att bläddra till sidan 52, där *Ape Escape* får mer än godkänt i vår recension.

Även med en massiv mängd mojängor till din hjälp har du ändå häcken full med de stimmiga schimpanserna.

Monaco Grand Prix

■ UTGIVARE: Ubi Soft
■ SPELTYP: Racing
■ PROGRAM: Spelbar demo

Monacos Grand Prix är över för den här säsongen, och Schumacher sitter fortfarande på tronen, om än inte ohotad. Men har du vad som krävs för att hålla dig på banan? Finns bara ett sätt att ta reda på det...
Vår frikostiga demo innehåller två banor, Kanada och Italien, och flera olika spellägen – arkad, två spelare på delad skärm och garage. Lägg märke till att du inte kan använda funktionerna i garaget på demoversionen. Du kan gå in och trimma bilen, men du kan inte spara dina ändringar.
Asch.

■ kontroller:
Styrkorset: Styrning
⊗ Acceleration
◎ Broms
□ Växla upp
△ Växla ned
R1 Byt kameravinkel
R2 Backspegel
L2 Backa

■ övriga inslag:
I det färdiga spelet får du tillgång till ett antal alternativ för flera spelare. Två spelare, delad skärm, link-up och till och med fyrspelarelage för de som har tillgång till två TV-apparater.

■ ytterligare information:
Lägg in backen och prutta tillbaka till PSM 16 för ett komplett speltest.

***Monaco Grand Prix* är gjort för de verkliga entusiasterna, och försöker vara både verklighetstroget och spännande på samma gång.**

Are you a Man

or a Mouse?

Sveriges största PC-speltidning
SVENSKA PC GAMER
www.data.mediatronix.se/pcgamer/

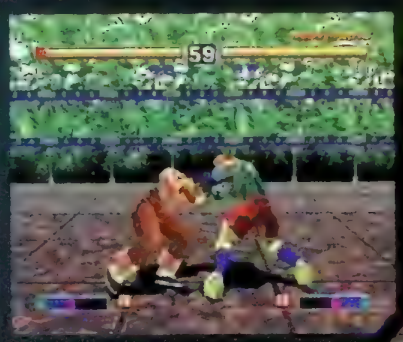
Buy it

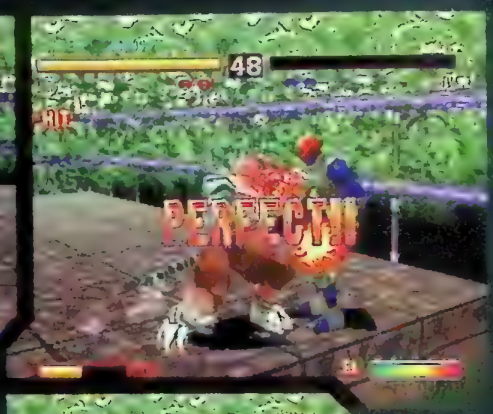
Fel på skivan?
Om det är något fysiskt fel på din demo-CD, stoppa den i ett kuvert och skicka den till: Svenska Play, attn: Magasinet, Box 12550, 102 29 Stockholm. Märk kuvert: Trasig.

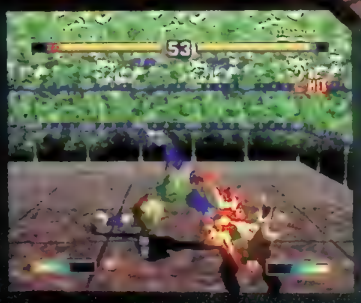
Bloody Roar 2

UTGIVARE	Virgin Interactive
SPELTYP	Beast 'em up
PROGRAM	Spelbar demo

Detta djuriska beat 'em up återvänder för att utkräva sin blodiga hämnd.
I detta blodtörstiga spel har man den lite ovanliga förmågan att förvandla sig till ett rasande vilddjur. Alla deltagarna kan förändra sin fysiska form genom att samla på sig tillräckligt mycket energi. De muterar till tigrar, vårtsvin, kaniner och jättemullvadar. Det sista kanske inte låter så skräckinjagande, men när sted du senast öga mot öga med en två meter lång mullvad? Precis. Detta är ett oerhört våldsamt beat 'em up, så om du är med barn, lider av hjärtfel eller har högt blodtryck – spela med försiktighet. En annan fördel (förutom den rent utseendemässiga) med att förvandla sig är att du får tillgång till flera nya slagkombinationer och rörelser. Det går att spela två spelare, herre på täppan och mot klockan. Gillar du själva idén? Då kommer du få blodad tand...







När bokstaven B dyker upp vid din mätare på skärmen kan du förvandla dig till ett djur och slita motståndaren i stycken. Glöm inte ketchupen.

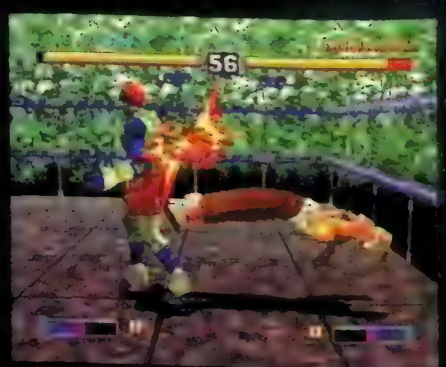
■ kontroller:
Slåss som Long med den här 17-träffars kombinationen: ◎, ◎, ◎, ↓, ↓, ◎

⊗	Spark
◎	Förvandling/attack när du har förvandlats
□	Knytnävsslag
△	Kast/Greppa och kasta
◎+⊗	Greppa
◎+□	Greppa
R1	Starkt försvar
R2	Heavy Beast Drive (fungerar bara i djurform)
→ →	Spring
← ←	Snabb reträtt
↑	Hoppa
↓	Ducka

När B-symbolen syns på skärmen kan du byta till djurform.

■ övriga inslag:
I det färdiga spelet kan du välja mellan 11 olika karaktärer (varav två gömda), med flera attackvarianter än i det första *Bloody Roar*. Det är även kompatibelt med Dual-Shock. Brutalt!

■ ytterligare information:
Vill du få mer kött på benen kan du sniffa upp PSM 16. Där hittar du en recension på spelet.



Bloody Roar är inget för mesar. Det är mera blod i baljan som gäller. Fast vad väntade du dig med det namnet och ett gäng varulvar på omslaget?

Final Fantasy VII

■ UTGIVARE: SCEE
■ SPELTYP: RPG
■ PROGRAM: Video

Det mest berömda spelet till PlayStation och även det bäst säljande rollspelet. Det kan nu bli ditt till ett ganska lågt pris. Kan det vara sant? Jo visst. Som Cloud, en medlem i specialstyrkan SOLDIER, lyder du under det hänsynslösa Shinra Corporation. De behärskar staden Midgar och kontrollerar Mako-reaktorerna - källan till Midgars makt. Missnöjd och desillusionerad lämnar Cloud enheten, och det är då spelet börjar. Snart samarbetar du med en grupp eko-terrorister, som desperat försöker stoppa det mäktiga företaget från att suga ut all energi ur planeten. Endast du och de andra medlemmarna i din organisation kan rädda världen innan Shinra förstör den för alltid. Den här videon visar hur otroligt stor världen är i *Fantasy VII*, vilket är orsaken till att det försåg legioner av lyckliga spelare med 120 timmar äventyr i genomsnitt.
Fördela priset på hur många timmar spel du får ut av det så ska du se att det är fantastiskt köpvärt.

Spelet som var en milstolpe för rollspelsgenren.

Colin McRae Rally

■ UTGIVARE: Codemasters
■ SPELTYP: Rally
■ PROGRAM: Spelbar demo

Kofångare krockar kofångare i det här spelet som just kommit ut i lågprisversion på Platinumserien. *Colin McRae* var prisvärt redan för dubbla priset, så med 48 avsnitt på åtta platser i världen, åtta bilar plus möjligheten att trimma dem intill perfektion är det ett riktigt kap.

Du kan provköra tre banor i detta demo, så det är bara att hoppa in i Subarun och köra tills maten är klar...

■ kontroller:
Styrkors Riktning
⊗ Accelerera
□ Bromsa
○ Handbroms
△ Byt kameravinkel
R1 Pausa

■ övriga inslag:
Colin McRae var först i sin genre med att simulera riktig rally mot klockan. I det fullständiga spelet kan du försöka slå mästaren lord McRaes varvtider. Om du vågar...

***Colin McRae* var ett av de första och bästa rallyspelen till PlayStation.**

Månadens CD-skiva

Driver

UTGIVARE:	GT Interactive
SPELTYP:	Racing
PROGRAM:	Spelbar demo

Detta är den andra exklusiva demoversionen av *Driver* som medföljer på vår CD-skiva. Den första var med i nr 16 och orsakade en del rabalder för att den var så kort. Den här är svårare att klara av. Ditt uppdrag är enkelt – som ett resultat av din ljusskygga verksamhet har du polisen efter dig, tätt i hälarna faktiskt. Du har 60 sekunder på dig att komma undan bland gatorna och trottoarerna i Miami – så fort du har skakat av dig snutvaggorna har du klarat av nivån. Ett tips: håll foten på gasen och gör en burnout för att komma undan i trängda lägen. Med hjälp av handbromsen kan du göra avancerade svängar, kasta dig runt gathörnen eller spinna på stället för att förvirra förföljarna.

■ kontroller:
Styrkorset Styrning
⊗ Accelerera
◎ Broms och back. Håll inne för att bromsa på alla fyra hjulen. När bilen har stannat kommer bilen att börja åka baklänges om du fortsätter att hålla in knappen.
△ Handbromsen. Tryck snabbt på för att dra åt handbromsen och låsa bakhjulen.
○ Burnout
L1 Skarp sväng
R1 Signalhorn
L2 Titta vänster
R2 Titta höger
L2 + R2 Titta bakåt
▭ Byt kameravinkel

Om du använder en analog joypad så känner du en mullrande vibration när du blir upptäckt av polisen.

■ övriga inslag:
Du ikläder dig rollen som Tanner, en civil polisspanare vars täckmantel är att han låtsas fått sparken. Du är på jakt efter Mr Big. Du har 40 uppdrag att klara av, vilket ger dig chansen att röja runt i fyra städer ackompanjerad av låtar från 70-talet. Det finns också en kamerafunktion där du kan filma och redigera dina egna biljakter.

■ Ytterligare information:
För en fullständig genomgång och den första demoversionen är det bara att snoka fatt på PSM 16.

Actua Ice Hockey 2

UTGIVARE:	Gremlin
SPELTYP:	Ishockey
PROGRAM:	Video

Breda axlar, skydd och massor av fysiskt krafthockey är ju inte så illa. I ishockey går det undan och folk gör sig illa ibland när det hettar till vid sargerna. Den här videon visar hur kul det kan vara att fara runt som en tätting på isen. Man har använt sig av samma teknik för Motion-capture som i *Actua Soccer* och *Actua Tennis*, och Gremlins små kodknattrare har lyckats med realismen och den höga farten, vilket ni som spelade det i förra numret redan vet. Det hela ackompanjeras av ett surrealistiskt soundtrack från Mogwai.

Ingen panik!
Ibland händer det tyvärr att demoversionerna inte håller bäggar som kan lebaset till din PlayStation-kraschar. Du är det bara att trycka på reset och ladda om skivan.

V-Rally 2

UTGIVARE:	Infogrames
SPELTYP:	Rally
PROGRAM:	Video

Hur många bilspel kan man egentligen få plats med på en enda CD-skiva? Tonvis – och vi har alltid plats för ett rallyspel av sådan dignitet som detta. Det ska finnas ute när du läser detta, och lär inte göra någon hugad spekulant besviken. Med tanke på reaktionerna som föregångaren fick blir vi inte förvånade om det här kommer att ses som en milstolpe bland rallyspelen. Ett spel som alla andra måste bräcka för att räknas. Men det avgör du bäst själv. Så luta dig tillbaks och njut i väntan på vårt spelbara demo som kommer redan i nästa nummer!

Snabbt, hårt och med äkta hockeykänsla.

Kör tillbaka till sidan 46 så får du se vad vi tyckte om *V-Rally 2*.

SVENSKA PLAYSTATION-MAGASINET
NUMMER 20
AUGUSTI 1999

EXKLUSIV RECENSION OCH DEMO!

SILENT HILL

VILL DU VETA VARFÖR KILLEN HÄR TILL VÄNSTER INTE SER SÅ KRY UT? VI VET. HAN HAR JUST PROVSPELAT *SILENT HILL*, ÅRETS RUGGIGASTE SPEL PÅ PLAYSTATION. KÄNN HANS FASA NÄSTA MÅNAD, NÄR DU TAR DEL AV VÅR EXKLUSIVA RECENSION OCH ENORMA SPELBARA DEMO! DUBBELT SÅ STORT SOM DEN DEMO SOM FÖLJDE MED *METAL GEAR SOLID*!

EXKLUSIVT REPORTAGE!

WIP3OUT 3

PLAYSTATIONS FETASTE FRAMTIDSRACER ÄR HÄR IGEN. VI TAR EN TITT UNDER DEN SPEJSADE MOTORHUVEN PÅ *WIP3OUT* OCH ÅKER PÅ EN PROVTUR...

EXKLUSIV INTERVJU!

SOUTH PARK

AMERIKAS FAVORITER, DE ANIMERADE VETTVILLINGARNA, KOMMER ÄNTLIGEN PÅ PLAYSTATION – MEN BLIR DET BRAGD-GULD ELLER SUCK OCH STÖN FÖR KENNY OCH GRABBARNA? VI PRATAR MED MATT PARKER OCH TREY STONE.

NYHETER! RECENSIONER! SMYGTITTAR!

NÄSTA CD: SILENT HILL (SPELBAR) V-RALLY 2 (SPELBAR) CARMAGEDDON (SPELBAR) CROC 2 (SPELBAR) PLANE CRAZY (SPELBAR) 3SIXTY (SPELBAR) TIME SLIP (FULLSTÄNDIGT YAROZE-SPEL) OPERA OF DESTRUCTION (FULLSTÄNDIGT YAROZE-SPEL) STAR WARS (VIDEO) PRINCE NAZEEM BOXING (VIDEO) AIRONAUTS (VIDEO)

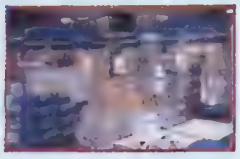
OBS!: PÅ GRUND AV OMSTÄNDIGHETER UTANFÖR VÅR KONTROLL RESERVERAR VI OSS RÄTTIGHETEN ATT ÄNDRA I TIDNINGEN OCH CD-SKIVANS INNEHÅLL.

nordic games

2 års garanti

PLAYSTATION

Vi har en ny butik!



i Marieberg Köpcentrum, Örebro

Öppet Mån-fred 10-20, lörd 10-17, sönd 11-17

Nyheter

Star Wars Ep.1 Phantom Menace

Ape Escape

V-Rally 2

Airenauts	399
Ape Escape	389
Attack of the Saucerman	389
Bloody Roar 2	499
Bomberman Fantasy Racing	499
Croc 2	449
Evil Zone	389
F.A. Premier League Star	449
FA Manager	469
Final Fantasy 8 + Arsclipad	549
Golf Pro	399
Gran Turismo 2	449
Kurushi 2	399
Legacy of Kain 2 Soul Reaver	449
Legend of Legia	389
Omega Boost	389
Player Manager 98/99	449
Point Blank 2	389
Rumble 2	429
Railroad Tycoon 2	429
Rampage World Tour 2	449
RC Stunt Copter	449
Shadowman	449
Silent Hill	479
Spec Ops	449
Star Wars Ep. 1 the Phantom	449
Street Fighter Alpha 3	499
Syphon Filter	389
Trap Runner	429
Um Jammer Lammy	389
V-Rally 2	449
WWF Attitude	459

Nya telefonnummer

tel 054-22 20 00

fax 054-22 20 22

Ordinarie

Driver

Legacy of Kain 2 Soul Reaver

Silent Hill

Street Fighter Alpha 3

Syphon Filter

Actua Pool	399
Actua Tennis	349
Allied General	449
Asterix	499
Blaze & Blade	419
Bloodlines	389
Breath of Fire 3	419
Brunswick Bowling	449
Bust A Move 4	419
Civilization 2	449
Cool Boarders 3	389
Crash Bandicoot 3	439
Darkstalkers 3	499
Divers Dream	429
Dreams	399
Driver	429
Egypten	399
Grand Theft Auto London	249
Guardians Crusade	449
Hard Edge	449
Invasion	349
Kensei	419
Marvel S Heroes vs Street Fight	499
Mega Man Legends	499
Metal Gear Solid	449
Monster Seed	449
Moto Racer 2	459
Music	419
Need for Speed 4	449
NHL 98	399
Point Blank + Pistol	749
Psy Psy 2	429
Premier Manager 98	459
Pro 18 the World Open Golf	499
R-Type Delta	389
R4 Ridge Racer Type 4	389
Resident Evil 2	389
Rugrats	449
Shanghai True Valor	449
Smash Court Kournokava	389
Spyro the Dragon	429
Street Fighter Collection 2	499
Street Skater	449
Tekken 3	419
Toca Touring Car 2	449
Tomb Raider 3	449
UEFA Champions League 98	469
Warzone 2100	499
WCW vs NWO Thunder	419
YoYos Puzzle Park	429

Postorder

NY KATALOG

Skickas till alla gamla kunder gratis! Vill du också ha ett exemplar? Maila, faxa eller ring oss.

info@nordicgames.com

fax 054-10 18 50

Basenhet

Basenhet inkl. demo-cd, en original Dual Shock handkontroll, strömsladd, scartkabel, svensk manual samt två års garanti.

*Gäller vid köp av vallfritt nytt spel. Max 1 per order. Res. för slutförsäljning.

Platinum

Colin McRae 249:-

Doom 249:-

Bust A Move 2	249
C&C Red Alert	249
Cool Boarders 2	249
Crash Bandicoot 2	249
CROC	249
Die Hard Trilogy	249
Doom	249
FIFA 98	249
Final Fantasy 7	249
Formula One 97	249
G-Police	249
Gran Turismo	249
Grand Theft Auto	249
Hercules	249
Int.Track & Field	249
Jurassic Park the Lost World	249
Loaded	249
Mickeys Wild Adventure	249
Micro Machines V3	249
Moto Racer	249
Oddworld 1 Abes Oddysee	249
Pandemonium	249
Porsche Challenge	249
Rayman	249
Resident Evil	249
Ridge Racer Revolution	249
Soulblade	249
Soviet Strike	249
Tekken 2	249
Time Crisis	249
Toca Touring Car	249
Tomb Raider 2	249
V-Rally	249
Worms	249

www.nordicgames.com tel 054-22 20 00 fax 054-22 20 22

Tillbehör

Scorpion Silver 349:-

Smidig pistol med snygg och realistisk design. Inbyggd kick-back. Massor med funktioner såsom Auto-Fire, Auto-Reload m.m. Kompatibel med G-Con och PSX Standard Gun Games.

Dex Drive 499:-

Nu kan du föra över dina sparade spel till din PC:s hårddisk. Mycket användbart och lättanvänt. Nu kan du maila sparade spel till dina kompisar. Du kan även ladda ner ny data till dina spel. Vilken grej!

Mad Catz Dual Force Ratt 649:-

Action Replay	249
Action Replay Professional Datel	469
Antennkabel Gun Con	199
Cooling System	469
Dex Drive	499
Game Booster Gameboy Datel	459
HK Dual Shock Original, blå, grå, grön, svart, transp.	329
HK Dual Shock Kopia, blå, grön, gul, röd,	229
HK Negcon	299
HK Original i påse, demoex	89
HK Standard, Blandade färger	99
Joystick Analog	699
Link Kabel	129
Minneskort 1080 Block	599
Minneskort 120 Block	229
Minneskort 360 Block	299
Minneskort 60 Block	169
Minneskort 720 Block	499
Minneskort Compresser 60 Block	249
Minneskort Original, 8 olika färger	179
Minneskort Kopia, 10 olika färger	99
Multi Tap, blå, röd, svart	249
Mus	199
Pedaler till Dual Shock kontroll	299
Pistol, Assassin	499
Pistol, Dual Con 45	149
Pistol, Erazer Gun Blaze	299
Pistol, Real Arcade Light Gun	495
Pistol, Scorpion	349
Ratt, Dual Shock Mad Catz	649
Ratt, Innovation	649
RGB Stereokabel	149
RGB Super AV Kabel	199
Tom Fodral	15
VCD Kort	599
X-Plorer	299
X-Tender Dual Shock 2m	99

Japan nyheter

Racing Lagoon 749:-

Racing- och rollspel i ett. Kör tuffa race bland smala gator i stora städer.

Ace Combat 3	699
Beat Mania GOTTAMIX	599
Dragon Quest 7 99-08-26	849
Final Fantasy Collection	849
Front Mission 3	849
Gran Turismo 2	849
Grandia 2	749
Legend Of Mana	849
Metal Gear Integral	849
Persona 2	749
Rival Schools 2	749
Vandal Hearts 2	849

Japan ordinarie

Capcom Gen Vol 2	499
Capcom Gen Vol 5	699
Final Fantasy 8	749
Gun Baaru Point Blank 2	499
Gungage	749
Jailbreaker	749
King of Fighters 98	699
Lagnacure	499
Omega Boost	649
Puzzle Bobble 4	399
Racing Lagoon	749
Saga Frontier 2	849
Street Fighter Zero 3	699
Tekken 3	199
Tenchu 2	649
Vampire Saviour Ex Edition	699

USA nyheter

Shadow Madness 649:-

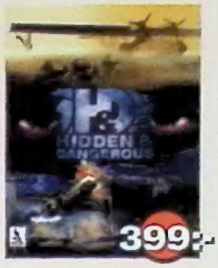
Pestsmittade blir rädda för sina egna skuggor och förlorar förståndet.

Brave Fencer + FF8 demo	549
Ehrgeiz	549
Kartia	499
Legend of Legaia	499
Lunar Silver Star Story SE	799
Parasite Eve	849
Point Blank 2 + Pistol	749
Shadow Madness	649
Silent Hill	499
Silhoutte Mirage	549
Star Ocean	499
Xena Warrior Pricess	499
Xenogears	599

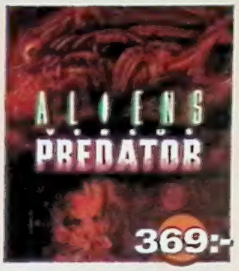
Star Ocean 499:-

Fantastiskt rollspel. Två personer från skilda världar möts på en plats långt bort i universum. Dom ger sig ut på en resa som är så svår att dom kanske aldrig kommer tillbaka. En blivande klassiker.

PC CD-ROM



Hidden & Dangerous 399:-



Alien vs Predator 369:-

Baldur's Gate Exp.	229
Big Air	369
Daikatana, svensk	399
Dark Reign 2	349
Darkstone	369
Descent 3	369
Diablo 2	369
Discworld Noir	369
Drakar & Demoner	329
Driver	329
Eastern Front 2	369
FIFA 2000	369
Fleet Command	369
Fly	369
Heavy Gear 2	349
Homeworld	399
Invasion Britain	349
Jagged Alliance 2	329
Jane's Compilation	369
Kingpin	399
Legacy of K 2 Soul Re	399
Midtown Madness	399
MIG Alley	369
Need 4 Speed 4	369
NHL 2000	349
Official Formula 1 Rac	399
Omikron the Nomad S	399
Outcast	369
Pizza Syndicate	349
Rally Masters	349
Red Guard-Elder Scr	419
Seven Kingdoms 2	369
Shogun Total War	369
Sierra Basketball 99	329
Sierra PGA Golf 99	329
Star Trek Birth of Fed	349
Starsiege	349
Total Annihilation King	369
Traitors Gate	329
Trans Am Rac 68-72	369
Unreal Level Pack	349
Unreal Tournament Ed	349
Worldcraft Pro	349

GAME BOY COLOR

Game Boy Color 699:-

Nu i nya fräscha färger

Super Mario Bros DX 369:-

Arcade Hits Joust&Defender	369
Battleship	369
Bugs Bunny Crazy Castle 3	369
Game & Watch Gallery 2	369
Gex 2: Enter the Gecko	369
Harvest Moon	369
Hollywood Pinball	369
Legend of the River King	369
Looney Tunes Carrot Crazy	369
Mortal Kombat 4	369
Pitfall	369
Pocket Bomberman	299
Rampage World Tour	369
Rugrats the Movie	369
Shadowgate Classic	369

Reaspel

Tennis Arena 249:-

Dead or Alive 249:-

Actua Soccer	129	Kart Duel 2	199	Shadow Gunner	199
Alone in the Dark	249	Kick Off World	129	Small Soldiers	249
Alundra	249	Madden 97	129	Space Jam	249
Arcade Greatest Hits 2	249	N2O	249	Spawn	199
Ark of Time	249	NBA Fastbreak 98	129	Spider	249
Assault	129	NHL 98	249	Street Fighter Ex+α	249
Auto Destruct	249	NHL Face Off 97	129	Super Football Championship	129
Baby Universe	249	NHL Powerplay 98	199	Super Pang Collection	249
Batman & Robin	249	Onside Soccer	199	Tennis Arena	249
Blasto	249	Parappa the Rappar	249	Test Drive 4	249
Bloody Roar	249	Pitball	199	Theme Hospital	249
Bobble Bobble	199	Pitfall	199	Tilt!	249
Celeny Wars Vengeance	249	Psy Psy	249	Tobal No.1	199
Courier Crisis	199	Premier Manager 98	199	Total NBA 97	129
Crime Killer	249	Pro Pinball Timeshock	249	Tunnel B1	169
Critical Depth	129	Project Overkill	199	Unholy War	199
Dead or Alive	249	Psybadek	199	Versailles	249
Devils Dice	249	Raga Racer	249	Wing Commander 3	199
Diablo	249	Reboot	129	Virtua Pool	249
Dodgem Arena	249	Riot	199	Wreckin Crew	249
Duke Nukem Time 2 Kill	249	Rogue Trip	129	Ys	129
Escape ODT	249	Rosco McQueen	169	X-Men vs Street Fighter	249
Exhumed	249	San Francisco Rush	249	Xenocracy	129
Formula Karts	249	SCARS	199	Z	249
Jersey Devil	249	Sensible Soccer Club Ed.	249		

nordic games

24 timmars leverans

BEGAGNAT - KÖP, BYT & SÄLJ BEGAGNADE TV-SPEL

Playstation

2Extreme	195
4-4-2 Soccer	95
Ace Combat 2	350
Actua Golf	95
Actua Golf 2	195
Actua Golf 3	250
Actua Ice Hockey	125
Actua Pool	350
Actua Soccer	95
Actua Soccer 2	150
Actua Soccer 3	295
Actua Soccer Club Edition	125
Actua Tennis	295
Adidas Power Soccer	95
Adidas Power Soccer 97	95
Adidas Power Soccer 98	95
Agent Armstrong	195
Air Combat	195
Air Race	195
AIV Evolution Global	195
Akuji	350
Alien Trilogy	150
All Star Tennis 99	225
Allied General	395
Ahandra	195
Andretti Racing	150
Apocalypse	195
Aquanauts Holiday	95
Arcade Greatest Hits 2	150
Area 51	225
Ark of Time	195
Assault	95
Asterix	395
Ataris Arcades Greatest Hits	150
Atlantis	350

Auto Destruct	150
Azure Dreams	250
B-Movie	95
Baby Universe	95
Batman & Robin	225
Batman Forever	225
Battle Arena Toshinden 1	95
Battle Arena Toshinden 2	95
Battle Arena Toshinden 3	125
Battlestation	250
Beast Wars	95
Bedlam	95
Big Air	375
Bio Freaks	150
Black Dawn	150
Blam! Machinehead	95
Blast Chamber	95
Blast Radius	95
Blasto	150
Blaze & Blade	375
Blazing Dragons	150
Bloody Roar	195
Bloody Roar 2	395
Bomberman World	225
Breakpoint Tennis	150
Breath of Fire 3	325
Broken Sword	150
Broken Sword 2	295
Bubble Bobble	350
Bubsy 3D	150
Bug Raider	95
Buggy	95
Bugs Bunny	395
Burning Road	150
Bushido Blade	150
Bust A Groove	295
Bust A Move 2	195
Bust A Move 3	295
Bust A Move 4	375
C&C	195
C&C Red Alert	195
C&C Retaliation	395
C3 Racing	250
Caesars Palace	395
Cardinal Syn	95
Carnage Heart	95
Casper	195
Castlevania	295
Centipede	195
Chessmaster 3D	395
Chill	95
Chronicles of the Sword	225
Circuit Breakers	225
City of the Lost Children	150
Civilization 2	395
Clock Tower	195
Colin McRae Rally	195
Colony Wars	150
Colony Wars Vengeance	225
Constructor	295
Contra Legacy War	125
Cool Boarders	195
Cool Boarders 2	195
Cool Boarders 3	350
Crash Bandicoot	195
Crash Bandicoot 2	195
Crash Bandicoot 3	350
Crime Killer	95
Critical Depth	95
Criticom	95
Croc	195
Crow City of Angels	195
Crusader No Remorse	95
Crypt Killer	150
Cyberia	95
Cybersled	95
Cyberspeed	95
Dark Forces	295
Darklight Conflict	95
Darkstalkers	95
Darkstalkers 3	350
Davis Cup Tennis	195
Dead or Alive	195
Deathtrap Dungeon	195
Descent 2	95
Destruction Derby	150
Destruction Derby 2	195
Devils Deception	195
Devils Dice	250
Diablo	195
Die Hard Trilogy	195
Discworld	150
Discworld 2	195
Disruptor	95
Doom	195
Dragon Heart	150
Driver	350
Duke Nukem 3D	195
Duke Nukem Time 2 Kill	250
Dynasty Warriors	95
Earthworm Jim 2	195
Eliminator	150
Epidemic	95
Escape ODT	195
ESPN Extreme Games	395
Everybodys Golf	295
Exhumed	195
Explosive Racing	125
Extreme Pinball	150
Extreme Snowbreak	150
Fade to Black	95
Fantastic Four	150
Felony 11-79	195
FIFA 96	95
FIFA 97	95
FIFA 98	195
FIFA 99	350
Fifth Element	150
Fighting Force	195
Final Doom	250
Final Fantasy 7	195
Floating Runner	95
Formula Karts	95
Formula One	95
Formula One 97	125
Formula One 98	195
Forsaken	95
Frenzy	95
Frogger	95
Full Tilt Battle Pinball	150
G-Darius	125
G-Police	95
Galaxian	95
Galaxy Fight	95
Gex	195
Gex 3 Deep Cover	350
Gex 3D	195
Ghost in the Shell	195
Global Domination	395
Goalstorm	95
Golden Goal	95
Golf Pro	350
Gran Turismo	195
Grand Theft Auto	195
Grand Theft Auto London	225
Gridrun	95
Gunship 2000	195
Hard Edge	395
Hardcore 4x4	195
Heart of Darkness	150
Heberekes Popoitto	150
Hercs Adventure	195
Hercules	195
Hexen	95
Hi Octane	95
Hugo	350
Hyper Match Tennis	150
Impact Racing	95
In the Hunt	95
Incredible Hulk	150
Independence Day	195
Indy 500	195
Int. Superstar Soccer 98	195
Int. Superstar Soccer Pro	95
Int. Track & Field	195
Invasion	195
Iron & Blood	150
Iron Man X/O	150
Isnogoud	195
Jeremy McGrath Supercross 98	295
Jersey Devil	150
Jet Raider	95
Jet Raider 2	150
Joe Blow	295
Johnny Bazookatone	95
Jonah Lomu Rugby	295
Judge Dredd	250
Jumping Flash!	95
Jumping Flash! 2	95
Jupiter Strike	95
Jurassic Park the Lost World	195
K1 the Arena Fighters	195
Kart Duel	150
Kart Duel 2	195
Kensei	375
Kick Off World	125
Kileak the Blood	95
Killing Zone	95
King of Fighters 95	250
Kings Field	95
Kingsley	350
KKND Krossfire	395
Klonoa	195
Knock Out Kings	350
Konami Open Golf	150
Krazy Ivan	95
Kula World	295
Kurushi	150
Kurushi 2	295
Last Report	150
Legacy of Kain 2 Soul Reaver	395
Legacy of Kain Blood Omen	250
Legend	295
Lemmings 3D	150
Lemmings Collection	195
Lethal Enforcers	150
Libero Grande	150
Lifeforce Tenka	95
Little Big Adventure	150

Live Wire	295
Loaded	95
Lomax	150
Lone Soldier	150
Lost Vikings 2	195
Lucky Luke	350
Machine Hunter	95
Madden 97	95
Madden 98	95
Madden 99	250
Magic Carpet	95
Magic the Gathering	195
Marvel Super Heroes	350
Mass Destruction	95
Maximum Force	150
MDK	150
Mechwarrior 2	150
Medievil	150
Mega Man 8	225
Mega Man Legends	395
Mega Man X3	350
Mega Man X4	395
Men in Black	295
Metal Gear Solid	350
Michael Owen WLS 99	195
Mickeys Wild Adventure	195

Micro Machines V3	195
Monkey Hero	350
Monopoly	450
Monster Trucks	195
Mortal Kombat 3	150
Mortal Kombat 4	295
Mortal Kombat Mythologies	150
Mortal Kombat Trilogy	195
Moto Racer	195
Moto Racer 2	350
Motorhead	95
Motormash	95
Motorteen GP 2	195
Music	350
Myst	295
Nagano Winter Olympics	95
Namco Museum vol. 1	250
Namco Museum vol. 2	250
Namco Museum vol. 3	250
Namco Museum vol. 4	250
Namco Museum vol. 5	250
Nanotek Warrior	95
Nascar 98	195
Nascar 99	295
NBA Live 96	95
NBA Live 97	125
NBA Live 98	195
NBA Live 99	295
NBA Pro 98	95
NBA Pro 99	150
Need for Speed	195
Need for Speed 2	295
Need for Speed 3	350
Need for Speed 4	395
Newman Haas Racing	195
NHL 97	95
NHL 98	125
NHL 99	295
NHL Face Off	50
NHL Face Off 97	75
NHL Face Off 98	95
NHL Face Off 99	250
Nightmare Creatures	150
Ninja	195
Note, the	150
Novastorm	95
Nuclear Strike	195
Oddworld 1 Abes Oddysee	195
Oddworld 2 Abes Exoddus	195
Off World Interceptor	95
Olympic Games	295
One	95
Overblood	125
Overboard	195
Pandemonium	195
Pandemonium 2	195
Panzer General	395
Parappa the Rapper	150
Penny Racers	195
Perfect Weapon	150
PGA Tour Golf 97	150
PGA Tour Golf 98	225
Pitball	95
Pitfall 3D	150
Player Manager	250
Pocket Fighters	250
Poed	95
Point Blank	295
Point Blank + Pistol	495
Populous the Beginning	350
Porsche Challenge	95
Power Move Pro Wrestling	150
Power Serve Tennis	95
Poy Poy	150
Premier Manager 98	150
Premier Manager 99	350
Prime Goal	95
Pro 18 the World Open Golf	395
Pro Pinball	150
Pro Pinball Big Race USA	195
Pro Pinball Timeshock	195
Project Overkill	150
Psybadek	150
Psychic Detective	195
Psychic Force	95
Quake 2	395
R-Types	195
R4 Ridge Racer 4	350
R4 Ridge Racer 4 + JogCon	595
Rage Racer	195
Raging Skies	150
Raiden Project	150
Rally Cross	150
Rally Cross 2	295
Rampage World Tour	395
Rapid Racer	95
Rapid Reload	150
Rascal	95
Raven Project	95
Rayman	195
Raystorm	95
Real Bout Fatal Fury	195
Rebel Assault 2	250
Reboot	95
Resident Evil	195
Resident Evil 2	195
Resident Evil Directors Cut	195
Retro Force	295
Ridge Racer	95
Ridge Racer Revolution	95
Risk	395
Riven Myst 2	295
Road Rage	95
Road Rash	150
Road Rash 3D	195
Robopit	95
Robotron X	95
Rock n Roll Racing 2	195
Rogue Trip	95
Roll Cage	350
Rosco McQueen	95
Rugrats	295
Running Wild	295
San Fransisco Rush	195
SCARS	150
Sensible Soccer Club Ed.	195
Sentient	95
Sentinel Returns	95
Shadow Gunner	150
Shadow Master	95
Shanghai True Valor	350
Shellshock	95
Sim City 2000	395
Skeleton Warriors	95
Skull Monkeys	150
Slam n Jam	95
Slamscape	95
Small Soldiers	195
Smash Court Tennis	350
Snow Racer 98	95
Snowboard Phat Air	95
Soulblade	95
Soviet Strike	150
Space Hulk	95
Space Jam	150
Spawn	195
Speedster	150
Spice World	150
Spider	95
Sports Car GT	350
Spot Goes to Hollywood	150
Spyro the Dragon	295
Star Gladiator	150
Star Ocean	375
Star Wars Episode 1	395
Star Wars Masters of Teräs Käsi	250
Streak	95
Street Fighter 2 Collection	195
Street Fighter 2 Collection 2	395
Street Fighter 2 the Movie	150
Street Fighter Alpha	150
Street Fighter Alpha 2	195
Street Fighter Alpha 3	395
Street Fighter Ex+	150
Street Racer	95
Street Skater	395
Suikoden	195
Super Football Champion	95
Super Pang Collection	250
Super Puzzle Fighter 2 Turbo	295
Supersonic Racers	95
Syndicate Wars	95
Tai Fu	350
Tekken	150
Tekken 2	150
Tekken 3	295
Tempest X3	95
Ten Pin Alley	350
Tenchu	250
Tennis Arena	225
Test Drive 4	195
Test Drive 4X4	295
Test Drive 5	350
Test Drive Off Road	195
Tetris Plus	450
Theme Hospital	225
Theme Park	295
Thunderhawk 2 Firestorm	150
Tiger Shark	95
Tiger Woods 99	350
Tilt!	95
Time Crisis	195
Time Crisis + Pistol	450
Titan Wars	95
Tobal No.1	150
Toca Touring Car	195
Toca Touring Car 2	250
Tokyo Highway Battle	150
Tomb Raider	150
Tomb Raider 2	195
Tomb Raider 3	250
Tommi Mäkinen Rally	250
Top Gun	150
Transport Tycoon	295
Trap Runner	350
Trash! It	150
Treasures of the Deep	95
True Pinball	155
Tunnel B1	95

Twisted Metal	250
Twisted Metal 2 World Tour	295
Unholy War	195
V-Ball	250
V-Rally Platinum	195
V-Tennis	150
Vandal Hearts	195
War Gods	95
Warcraft 2	195
Warhammer Dark Omen	250
Warhammer Shadow...	195
Warzone 2100	350
WCW vs Nitro	295
WCW vs NWO Thunder	350
WCW vs the World	295
Versailles	195
Whizz	95
Victory Boxing	195
Victory Boxing 2	250
Viewpoint	95
Vigilante 8	250
Wild 9	95
Wild Arms	250
Wing Commander 3	95
Wing Commander 4	95
Wipe Out	95
Wipe Out 2097	150
Viper	95
Virtua Pool	225
VMX Racing	295
World Cup 98	150
World Cup Golf	95
Worms	195
WWF In Your House	150
WWF Warzone	295
X-Com 2 Terror From the Deep	350
X-Com Enemy Unknown	195
X-Men	195
X-Men vs Street Fighter	250
Xevious 3D	95
XGames Pro Boarder ESPN	295
Yusha Heavens Gate	95
Z	150
Zero Divide	95
Zero Divide 2	95

Begagnathandel

För att underlätta ytterligare har vi infört ett nytt system för köp, byt och sälj av Playstation-, Nintendo64- och Dreamcast-spel.

Av försäljningspriset betalar vi:

50% VID INKÖP

60% VID INBYTE

T ex: Du får för ditt Monopoly (PSX) 50% av 450kr = 225 kr kontant eller 60% av 450 kr = 270 kr vid inbyte.

Gällande övriga format gäller fortfarande köp/säljlistorna.

Vg se utförlig köp, byt och sälj information i annan ruta. Saknar du några titlar i listorna är du välkommen att ringa.

störst och billigast i norden! öppet: vard 10-19 lörd 11-15

PSX Tillbehör

50:-

Titel	vi säljer	köper
Action Replay Ny Modell	350	100
Action Replay Profession	395	150
Antennkabel Multi Ej Orig	125	15
Antennkabel Multi Orig	150	40
GX Converter	295	100
HK Analog	125	50
HK Ascii Grip	95	15
HK Dual Shock Ej Orig	150	50
HK Dual Shock	250	100
HK Glove	395	150
HK Negcon	195	50
HK Original	95	25
HK Kopia	75	15
HK Resident Evil	125	50
JS Alla Modeller	195	50
JS Namco Fighting Stick	395	150
Link Kabel	75	25
Minne 1000 Block	450	200
Minne 120 Block	175	50
Minne 15 Block, Kopia	85	30
Minne 360 Block	325	100
Minne 60 Block	150	40
Minne 720 Block	395	150
Minne Comp. 60 Block	150	40
Minne Original	125	40
Multi Tap	250	100
Mus	195	80
Pedaler Mad Catz	195	50
Pistol G-Con 45	250	100
Pistol, Erazer Gun	195	80
Pistol, Scorpion	195	80
Pistol, Real Arcade	395	200
Pistol, Övriga modeller	150	50
Ratt, Mad Catz Dual S	595	300
Ratt, Mad Catz	395	150
Ratt, Övriga Modeller	275	60
Scart/RGB Kabel	95	25
X-Tender	60	10

2-9:- Postorder

Ny katalog

Skickas till alla gamla kunder gratis! Vill du också ha ett exemplar? Maila, faxa eller ring oss.

info@nordicgames.com

Nintendo64

495:-

1080	395	
Aero Fighter Assault	195	
Aero Gauge	195	
Air Border 64	195	
All Stars Baseball 99	350	
All Stars Tennis 99	450	
Banjo Kazooie 3D	350	
Beetle Adventure Racing	395	
Bio Freaks	295	
Blast Corps	195	
Body Harvest	295	
Bomberman 64	195	
Bomberman Hero	295	
Buck Bumble	395	
Bust A Move 2	250	
Bust A Move 3	295	
Carmagedden 2	450	
Castlevania	495	
Centre Court Tennis	395	
Chameleon Twist	195	
Chameleon Twist 2	450	
Charlys Blast Challenge	395	
Chopper Attack	295	
Clayfighter 63_	195	
Cruisin USA	275	
Cruisin World	350	
Dark Rift	195	
Diddy Kong Racing	395	
Doom 64	195	
Dual Heroes	195	
Duke Nukem 3D	250	
Duke Nukem Zero Hour	495	
Extreme G	275	
Extreme G2	375	
F-Zero X	395	
F1 Pole Position	195	
F1 World Grand Prix	275	
FIFA 64	195	
FIFA 98	350	
FIFA 99	395	
Fighters Destiny	195	
Forsaken	195	
GASP	295	
Gex 2 Enter the Gecko	450	
Glover	275	
Goldeneye 007	350	
GT 64 World Championship	295	
Hexen	195	
Holy Magic Century	350	
Int. Superstar Soccer 64	195	
Int. Superstar Soccer 98	395	
Jet Force Gemini	495	
Killer Instinct Gold	195	
Knife Edge	295	
Kobe Bryant NBA Basket	195	
Lamborghini Challenge	195	
Looney Tunes Space Race	495	
Lylat Wars	195	
Lylat Wars + Rumble Pack	295	
Mace	195	
Madden 64	195	
Madden 99	450	
Mario Kart 64	350	
Mario Party	475	
Micro Machines 64 Turbo	495	
Mischief Makers	195	
Mission Impossible	350	
Monaco GP Racing Sim	450	
Mortal Kombat 4	495	
Mortal Kombat Mythologies	195	
Mortal Kombat Trilogy	295	
Multi Racing Championship	295	
Mystical Ninja	395	
Mystical Ninja 2	495	
Nagano Winter Olympics	195	
Nascar 99	495	
NBA Hangtime	195	
NBA In the Zone 2	395	
NBA Jam 99	350	
NBA Live 99	395	
NBA Pro 98	295	
NFL Quarterback Club 98	195	
NFL Quarterback Club 99	295	
NHL 99	375	
NHL Breakaway 98	195	
NHL Breakaway 99	350	
Off Road Challenge	250	
Olympic Hockey	195	
Penny Racers	450	
Pilotwings 64	195	
Quake 2	495	
Quake 64	295	
Rampage 2 Universal Tour	495	
Rampage World Tour	450	
Rayman 2	495	
Robotron X	195	
San Fransisco Rush	195	
San Fransisco Rush 2	395	
SCARS	295	
Shadowgate 64	495	
Snowboard Kids	395	
Snowboard Kids 2	450	
South Park	495	
Space Station Silicon Valley	295	
Star Shot Space Circus Fever	295	
Star Wars Episode 1: Racer	525	
Star Wars Rogue Squadron	395	
Star Wars Shadows of the Emp	395	
Super Mario 64	195	
Super Smash Brothers	525	
Tetris 64	450	
Tetrisphere	195	
Tonic Trouble	450	
Top Gear Overdrive	375	
Top Gear Rally	295	
Turok	195	
Turok 2 Seeds of Evil	395	
Twisted Edge Snowboard	395	
V-Rally 2	525	
V-Rally Edition 99	295	
Walalae Country Club Golf	295	
War Gods	195	

N64 Tillbehör

195:-

Titel	vi säljer	köper
Action Replay	395	150
Antennkabel Ej Orig	125	15
Antennkabel Orig	150	30
Converter, Passport	225	80
Game Booster	295	100
HK Ej Orig	125	30
HK Färg, Orig	195	120
JS Arcade Shark	295	150
Memory Exp Pack, Orig	250	80
Minne 16 x	195	50
Minne 4x Joytech	150	30
Minne Orig	125	40
Minne Std, Färg	75	20
Ratt + Pedaler	450	200
Rumble Pack + 4x Minne	195	50
Rumble Pack Färg, J-tech	95	30
Rumble Pack Orig	150	50
Rumble Väst	395	150
The Glove	495	200
X-Tender	50	10

Alla NES 8 Bit spel 50-95:-/st

Ring för titlar.

Basenheter

895:-

I samtliga basenheter ingår vad som normalt ingår vid köp av en ny, dvs handkontroll, strömsladd, scart/antennkablar och manualer.

Titel	vi säljer	köper
Dreamcast inkl alla kablar	2750	1200
Game Gear	250	80
Gameboy Color	595	300
Gameboy Pocket	195	80
Gameboy Standard	150	50
Jaguar	250	50
Jaguar CD	295	100
Master System	95	25
Multimega	495	150
Nintendo	295	100
Nintendo 64	650	400
Playstation	895	500
Sega 32X	95	25
Sega MegaCD 1	150	50
Sega MegaCD 2	150	50
Sega Megadrive 1	195	50
Sega Megadrive 2	195	50
Sega Nomad	495	150
Sega Saturn	495	200
Super Nintendo	395	150
Virtual Boy	295	100

Dreamcast

550:-

Aero Dancing	550
Blue Stinger	550
Buggy Heat	550
Cho Hamaru Golf	550
Climax Landers	550
Evolution	395
Get Bass incl. Controller	895
Godzilla	350
HK Original Dreamcast	295
House of the Dead 2 + Pistol	850
Incoming	250
JS Arcade Stick Dreamcast	695
July	250
Marvel vs Capcom	550
Monaco GP 2	395
Pen Pen Tri Icelon	450
Power Stone	550
Psychic Force 2012	450
Puru Puru Pack	295
Puyo Puyon	450
Ratt, Sega Steering Wheel	895
Redline Racer	550
Sega Cart Driving	550
Sega Rally 2	550
Seventh Cross	250
Sonic Adventure	450
Super Speed Racing Cart	550
Tetris 4D	395
Virtua Fighter 3tb	450
VMS Minneskort	250

GB Color

275:-

Titel	vi säljer	köper
Bomberman	275	100
Bugs & Lola Bunny	275	100
Bugs Bunny Crazy Castle3	275	100
Bust A Move 3	275	100
Centipede	275	100
Frogger	275	100
Game & Watch Gallery 2	275	100
Gex 2 Enter the Gecko	275	100
Hexcite	275	100
Klustar	275	100
Las Vegas Cool Hand	275	100
Logical	275	100
Looney Tunes Carrot Crazy	275	100
Men in Black	275	100
Missile Command	275	100
Mortal Kombat 4	275	100
Pitfall	275	100
Pocket Bomberman	275	100
Quest Fantasy Challenge	275	100
Quest for Camelot	275	100
Rugrats the Movie	275	100
Shadowgate Classic	275	100
Tetris DeLuxe	275	100
Tom & Jerry	275	100
Top Gear Rally Pocket	275	100
Turok 2 Seeds of Evil	275	100
V-Rally	275	100
WWF Attitude	275	100
Zelda DX	275	100

Gratisprodukter

Beställt 3 eller fler spel?

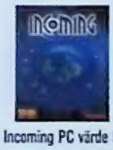
- Välj en av dessa produkter

utan extra kostnad

Gäller köp av alla produkter i annonsen. Nytt som begagnat.

Xenocrazy värde 169:-

HK Ascii Grip värde 129:-



Incoming PC värde 99.-

Back Packer PC värde 169:-

Minne Joytech värde 129:-

Reboot värde 129:-

Surfa in på vår hemsida på adress www.nordicgames.com för en utförligare och ständigt uppdaterad lista.

SÅ HÄR BYTER/SÄLJER DU DINA SPEL.

1. Skicka in dina spel till:
Nordic Games Bytesavdelning, Rattgatan 6, 653 41 Karlstad.
2. Vill du sälja dina spel, ange att du skall ha pengar. Vill du byta till andra spel, ange vilka.
3. Vi använder den prislista som är aktuell när spelen du skickar till oss kommer fram. Behöver du en aktuell prislista, gå till www.nordicgames.com.
4. Sätt dig ner hemma och invänta dina spel/pengar. Detta tar ca fyra vardagar. Om det spel som du beställt är slut, skickas övriga produkter eller ett meddelande om att ditt spel inte finns.
5. Skicka inte dina spel med någon form av lösen, sådana försändelser uthämtas ej. Säljer eller byter du produkter med oss måste du vara 18 år. Om du är under 18 år måste målsman enligt lag skriva på.
6. Har vi mottagit ditt inskickade paket är bytet/försäljningen definitiv. Du kan alltså inte få inskickade spel tillbaka ifall du ångrar dig.

KÖPINFORMATION:

1. Normalt tillämpas ej bytesrätt på programvara. Vill du ha bytesrätt, begär plombering (bytesrätt gäller ej gratisprodukter).
2. Vissa titlar i denna annons är inte släppta ännu. Vi reserverar oss även för slutförsäljning.
3. Vi tillämpar konsumentköplagen (1990:932) vid all försäljning, inköp, byte samt reklamationer.
4. Vår leveranstid är i normala fall 24 timmar. Detta är den tid då vi skall skicka beställda varor från Karlstad. I de flesta fall klarar leverantören (Posten) att transportera nämnda varor till dig. Reklamationer ang. leveransförseningar anmäles till Posten.
5. Portokostnaden är: Beställningar under ett kilo, 58 kr. Beställningar över ett kilo 99 kr.

Beställningskupong

Titel (texta tydligt) pris

1.

2.

3.

Gratisprodukt* *(vid beställning av minst 3 spel)*

Reservtitel

1.

**Gratisprodukt se separat ruta ovan*

Namn

Adress

Postnummer och ort

Telefon

E-mailadress

Målsmans underskrift om under 18 år

☐ Jag är medlem i Nordiska Spelklubben

Medlemsnr

Frankeras ej! Nordic Games betalar portot

Nordic Games Postorder

Svarspost
650 359 300
658 00 Karlstad

Klipp ur kupongen. Skicka in redan idag. Portot är betalt.

EGMONT ENTERTAINMENT
+15 ÅR
REKOMMENDERAR
VÅRNINGI VÅLDSAMMA SCENER

THE BEST SELLING GAME IN THE U.S. EVER

syphon filter™

989 STUDIOS

PlayStation

www.playstation-europe.com

Licensed for use with the PlayStation game console. PlayStation and the PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Syphon Filter, 989 Studios and the 989 Studios logo are trademarks of Sony Computer Entertainment America Inc.